Nr. 11 November 1988
3. Jahrgang
ÖS 55
Sfr 6,50
DM 6,50



Die Computer-Software-Fachzeitschrift

ISSN 0933-1867

NEUHEITEN

HOSTAGES, CYBERNOID II, ELIMINATOR, POOL OF RADIANCE, SUMMER EDITION

WER WIRD DENN NUN DER HIT VON MORGEN?

AKTUELL

DÜSSELDORF, LONDON, USA

BERICHTE, KOMMENTARE, MEINUNGEN VON DER ATARI-MESSE BIS ZUR PC-SHOW

ASM HIT

MENACE - EIN PERFEKTES SPIEL MIT HERRLICHER GRAFIK

AUSFÜHRLICHER TEST IN DIESER AUSGABE

MEGA-POSTER 1.TEIL

AFTERBURNER

MAB ©86

PC Show 1988 – das Software-Ereignis des Jahres!

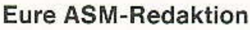


„Daß es auf der diesjährigen PC-Show natürlich auch 'ne Menge Games zu sehen gab, ist keine Neuigkeit. Neu ist aber ganz sicher eine Verschiebung bei den Systemen, für die ein Programm zuerst veröffentlicht wird. Hier stehen die 16-Bitter ganz klar im Vordergrund. In England ist der Atari ST noch weiter verbreitet als der Amiga, weswegen die meisten Games hier ihr Debut feiern. Bei den Umsetzungen schiebt sich ein Computer ins Rampenlicht, von dem man es wahrscheinlich am wenigsten erwartet hat: Der IBM-PC. Der PC-Markt wird sich in den nächsten Jahren auch bei den Games gewaltig ausdehnen. Die Ära der 8-Bitter scheint sich dagegen dem Ende zuzuneigen. Auf der Show war schon ersichtlich, daß einige Firmen nicht mehr für Schneider CPC produzieren. Ob der C-64 vom gleichen Schicksal ereilt wird, ist zur Zeit noch dahingestellt. Noch sind soviele Maschinen in Gebrauch, daß sich die Produktion von Games mehr als lohnt. Die 16-Bitter sind aber schon heute die „Spielmaschinen" von morgen ... – das hat die diesjährige PC Show ganz deutlich gezeigt."

Martina Strack



Lange Zeit war es ziemlich ruhig auf dem Markt – jetzt überschlagen sich die Ereignisse. Nach der üblichen Software-Sommer-Sonnen-Flaute haben Manfred und Martina von der Londoner PC Show stapelweise neue Games mit nach Hause ins schöne Eschwege gebracht, während Bernd in der Heimatredaktion die Produktion der neuesten ASM koordinierte. Natürlich berichten wir ausführlich über die Geschehnisse in der Earls Court Exhibition Hall, dem neuen Refugium der PC-Show. Was es mit den neuen Spielen auf sich hat, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten. Wie üblich ist auch bei den jüngsten Neuveröffentlichungen nicht alles Gold, was glänzt. Aber keine Sorge: Ein paar echte „Klopper" haben wir natürlich auch diesmal für Euch auf Lager. In diesem Sinne – viel Spaß beim Lesen



Eure ASM-Redaktion

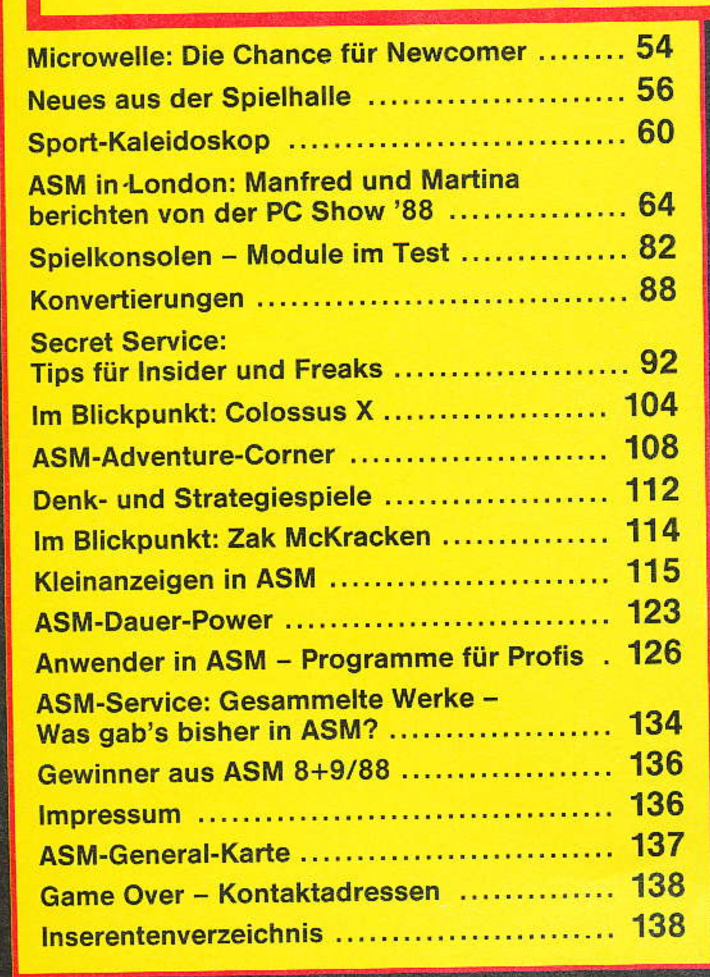


„Das war nun die vierte PC Show, die ich miterleben durfte. Die '88 Ausstellung war wohl die „klinisch sauberste", ohne große Atmosphäre, die doch so wichtig ist – nicht nur für die Besucher, sondern auch für Presse, Software-Häuser und Handel. Die hübschen, großen Präsentations-Stände waren in diesem Jahr nur den ganz Großen vorbehalten. Die vermeintlich kleineren Firmen mußten sich teilweise mit „Lege-Batterien" begnügen. Der Eindruck: Standmiete zu teuer, 8bit-Produkte (außer Spectrum & C-64) stückzahlmäßig rückläufig bis tot und der langsame Aufstieg des 16bit-Marktes. Desweiteren fiel mir auf: Konsolen-Games spielten keine große Rolle; mehrere Firmen zeigten ihre Produkte außerhalb der Show; samstägliches Strollen durch die „Leisure Hall" (Spiele-Software-Abteilung) äußerst anstrengend (proppenvoll); zu wenige Bars; überfüllte Toiletten ... Man kann nur hoffen, daß sich der Software-Markt wieder saniert, die Produkte besser, origineller werden und – die 8bitter-Fans mögen mir verzeihen – die Titel für 16bit anwachsen!

Manfred Kleimann

DONALD BUG 17.
AUF DER SUCHE NACH DEM WITZ
ICH GLAUBE, IHR MÜSST 'MAL GANZ SCHNELL MEIN TASCHENGELD ERHÖHEN...!!
FRED & STÜSSHAM
MONITOR
COMPUTER ARCHIME DES
SOFTWARE
ARCHIMEDES
COMPUTER HASSBUCH II KOMMT! ODER?
JETZT GIBT'S WIEDER ZOFF!
BAY '88

ASM – DER INHALT





„Gleich zerbeiß' ich's!" CHEWITS kauen, MUNCHER kaufen. Mehr davon ab Seite  64



Das Software-Ereignis des Jahres: Die PC SHOW in London! Report ab Seite  64



Ließ uns nicht mehr aus seinem Bann – MENACE von PSYCLAPSE  8

Allerlei olympische Spielereien

In dieser Ausgabe stellen wir gleich drei verschiedene Sportspiele vor, die einen gewissen Olympischen Charakter tragen. Die SUMMER EDITION gefiel uns mit Abstand am besten. DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE wird wohl nur 16-bit-mäßig in den Siebten-Software-Himmel gelangen. Am Rande noch eine Kurz-Meldung zu den CAVEMAN UGH ... LYMPICS für den C-64, die Ihr im PC-SHOW-Messe-Report nachschlagen könnt

60/62/64



TYPHOON THOMPSON ist der Held, der ein Kinderleben retten muß. ST-mäßig auf Seite





TYNESOFTS CIRCUS GAMES konnte uns besonders grafisch überzeugen Im Rahmen zweier Berichte

40/64

Die düsteren Tiefen

Programm: Menace, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Psyclapse, Liverpool, England, **Muster von:** Psygnosis, Liverpool, England.

Viele Computer-Freaks werden wissen, daß aus Liverpool bisher nicht nur die Beatles, sondern auch eine Softwarefirma kam, die immer durch exzellente Grafiken für die 16-Bit-Systeme, gute Spielkonzepte, Ruckelscrolling, Ruckelanimation und eine miese Steuermethode auffiel. Keine Angst, am Standort von **PSYGNOSIS** (denn davon ist die Rede) hat sich nichts geändert, wohl aber wurde in Liverpool ein neues Label geboren, das mit alten Mißständen aufräumen soll! Jawoll ja, bei **PSYCLAPSE** geht jetzt der Punk ab, denn dieses PSYGNOSIS-Töchterchen ist zuständig für aufwendige, rasante Shoot-em-up's!

Zugegeben, anfangs dachte ich, daß sich meine kühnsten Alpträume bewahrheiten würden, in denen immer mein eigenes Raumschiff ratzeputz von gierigen Angreifern vom Bildschirm weggeblasen wird, während ich verzweifelt versuche, mit der Maus irgendwelche blöden Steuer-Icons anzuklicken. Dem ist aber zum Glück nicht so!

Bei **MENACE** (zu Deutsch: Bedrohung), der ersten Veröffentlichung des neuen Labels, hat es PSYGNOSIS nämlich endlich geschafft, grafische Lekkerbissen und eine hervorragende Programmierung zu vereinigen. Wer *Barbarian* oder *Obliterator* kennt, wird wissen, was ihn an hervorragenden Backgrounds und Sprites erwarten wird. Davon später mehr!

Beginnen wir einfach mal mit der Spielstory, denn die läßt sich erfreulicherweise am schnellsten erzählen. Ist ja auch logisch, denn was soll man zu einem Ballerspiel auch viel rumerzählen? Als absoluter Obermegaheld des Universums bekommst Du die Aufgabe, den Planeten Draconia zu zerstören. Warum? Na ja, auf diesem miesen Planeten hausen sechs üble Kreaturen, die mit ihren Hilfsvölkern plündernd durchs All ziehen und so ziemlich das Megaoberübelste darstellen, was das Universum zu bieten hat. Das kann man sich doch nicht bieten lassen! Gesagt, getan, geflogen: Als Spieler dürft Ihr mit einem kleinen, schicken Raumschiff durch die sechs Levels jagen, zunächst die Hilfsmonster niederfighten und am Ende des jeweiligen Levels dann dem Obermonster den Garaus machen. Letztere sehen übrigens herrlich scheußlich aus, daß es fast schade ist, die Viecher vom Bildschirm zu blasen.

Getan werden muß es aber trotzdem, denn alle Feinde entziehen dem Raumschiff bei Berührung lebenswichtige Schutzschild-Energie. Und glaubt nur nicht, daß die Viecher nach der Berührung den Heldentod sterben, oh nein! Wirksamtes Gegenmittel ist demnach beständiges, stakkatoartiges Betätigen des Feuerknopfes. Da die Mieslinge mancher Feindwellen – besonders



»Das Objekt ist phantastisch; die Technik stimmt: MENACE macht mit jedem Level einfach mehr Spaß!«

MENACE

des Universums...

ASM HIT

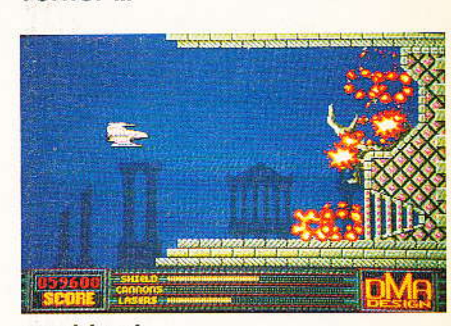
in späteren Wellen – mehrmals getroffen werden müssen und auch kein Dauerfeuer möglich ist, hilft nur der geübte Triggerfinger. Die Folge: Während ich diesen Test schreibe, zuckt mein linker Mittelfinger leicht unkontrolliert, so daß ich gezwungen bin, lediglich mit der rechten Hand zu schreiben. Aber, wie heißt es so schön: Dem Redakteur ist nichts zu schwör...
Damit der Spieler aber nun nicht andauernd gezwungen ist, sich eine chronische Sehnenscheidentzündung durch Überbelastung einzufangen, darf er sich nach dem Abschuß eines kompletten Feindgeschwaders eine kleine Bonusausrüstung ergattern. Diese erscheint in Form einer kleinen Platte, die zunächst nur 1000 Punkte wert ist. Nach jeweils fünf Treffern, die man auf dieser Platte landet, erhöht sich jedoch das Bonus-Symbol. So gibt es nach fünf Schüssen eine Bordkanone, nach zehn einen durchschlagenden Laser, dann erhöhte Geschwindigkeit, eine Drohne, ein „Force-Field" für begrenzte Unverletzbarkeit und schließlich und endlich wird nach dreißig plazierten Schüssen das immens wichtige Schutzschild wieder aufgefüllt. Die Icons für die Kanone und den Laser haben allerdings das Manko, daß Ihr zunächst nur die Waffen, aber nicht die Munition dafür bekommt (mies, mies...). Für die Muni (die sich natürlich auch verbraucht) muß das entsprechende Symbol dann wieder „erschossen" werden.
Gerade in den späteren Levels werdet Ihr Dingern begegnen, deren Schüsse Euch gezielt verfolgen. Wenn Ihr dann nicht wendig genug seid, habt Ihr schon geloost!
Keine Bange, MENACE ist aber mit Sicherheit kein hammerschwieriges Shhot-em-up wie *IO* und ähnliche Frustgames. Zwar ist MENACE ein Verschnitt von *Salamander*, *R-Type* und dem schon erwähnten *IO*, aber im Gegensatz zu seinen „Brüdern" ist es ungleich spielbarer. Von den sechs Leveln lassen sich die ersten vier mit etwas Übung und der netten Continue-Option (Extras bleiben dabei nicht erhalten) ziemlich locker durchspielen. Lediglich die letzten beiden Runden stellen noch mal hohe Anforderungen an den Spieler, aber mit genügend Fingerpower und Konzentration geht's auch hier gut voran. Der Beweis: Nach dem zwölften Versuch hatte ich das letzte Level durchgespielt!
Wer also gern gute, spannende Actiongames spielt, bei denen er auch mal wissen will, was außer der Anfangsgrafik noch so alles im Programm drin ist, ist mit MENACE bestens beraten. Die Spielerei lohnt sich allein schon wegen den gut durchgestylten Grafiken und Sprites, die in den dollsten Ausführungen das Spielerauge erfreuen. Nach High-Tech sieht das ganze Zeug übrigens nicht aus, eher erinnern mich die 60 verschiedenen Aliens an grausame Ausgeburten wundersamer Mutationen. Da gibt es ein riesiges Skelett, in dem ein Herz wummert, fliegende Toten- und Schrumpfköpfe, springende Radieschen (!!!???!!!), herumrasende Monolithen und sogar eine wilde Horde von Pac-Mans mit Piranha-Zähnen. Echt gruselig!
Die Backgrounds stehen in der Phantasie den Spielobjekten in nichts nach: Verschlungene Urwald-Vegetation wechselt ab mit griechischen Ruinen und gehen dann über zu gewagten Bergformationen. Und das alles mit 64 Farben und Zwei-Wege-Scrolling! Klaro, daß das Raumschiff und die anderen Viecher auch mal hinter den Backgrounds langfliegen können. Beim Spielstart gibt's zudem noch eine tolle Startsequenz, in der ein riesiges Raumschiff-Sprite mit fossilem Fischstyling (sieht irgendwie seltsam aus) auf den Bildschirm scrollt, den Hangar öffnet und den kleinen Fighter rauswirft. Leider gibt's nach getaner Arbeit, sprich sechs Leveln Ballerei, nur eine schwache Endsequenz, bei der der Planet mal eben kurz verpufft, dem tapferen Raumfahrer zum Rasten geraten wird und das Ganze dann wieder von vorn startet. Der einzige Unterschied: Die Punktzahlen für's Abschießen verdoppeln sich, und eine Hintergrundkollision wird eingeschaltet. Durch letztere wird's dann aber echt haarig, das kann ich Euch sagen...
Trotzdem macht das Game aber einen Riesenspaß – selbst dann, wenn man alle Levels schon mal durchgespielt haben sollte. Es ist einfach fetzig, super ausgerüstet über den Bildschirm zu fegen, immer auf der Hut und in dem sicheren Bewußtsein, bei taktisch vernünftiger Spielweise und ausreichenden Reflexen jedem Gegner überlegen zu sein. Hinzu kommen die intelligenten Angreifer, die Super-Grafiken und die technische Brillanz, mit der MENACE in Szene gesetzt worden ist. Denn erstmals gibt es – PSYGNOSIS-untypisch – ein erstklassiges, butterweiches Scrolling nebst fehlerfreier, teils witziger Animation. So wird das Spielen nicht zur Qual, sondern zum reinen Vergnügen. Außerdem verwöhnt uns dieses PSYCLAPSE-Debut-Spiel mit smashigem Sound-FX, einer gut gesampelten, agressiven Melodie und ein paar Brocken Sprachausgabe. Da paßt alles zusammen!
MENACE ist somit ein ausgereiftes Produkt, daß den Möglichkeiten der 16-Bitter und den Anforderungen der Spieler voll gerecht wird. Ich spiele zwar auch sehr gern superschwierige Shoot-em-up's, aber ich finde, daß PSYCLAPSE bei MENACE den goldenen Mittelweg gefunden hat, der allen Beteiligten gerecht wird. Also Leute, ran an den Joystick und die Finger gut ölen, damit der Bilschirm sauber bleibt!

Michael Suck

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10



vorher ...



nachher!



Zuviel Diät ...



ist ungesund!

Heißes Eisen „Geiselnahme“:

ASM HIT

Die Story ist schlimm, aber das Spiel macht Spaß!

Programm: Hostages, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM PC, C-64, **Preis:** Atari ST, Amiga, IBM PC ca. 65 Mark, C-64 ca. 50 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** 23.

Über Geschmack sollte man nicht streiten. Eine alte Sentenz, die sicher ihre Berechtigung hat. Wie wahr diese Weisheit ist, zeigt sich einmal mehr an dem neuen **INFOGRAMES**-Spiel **HOSTAGES**, das dieser Tage auf dem Markt erschienen ist (einen Vorbericht brachten wir bereits in ASM 10/88). Denn: Bei dem Programm geht es um Geiselnahme, Terroristenjagd und Killerkommandos. Also wollen wir uns nicht länger mit der Frage nach den Grenzen des guten Geschmacks aufhalten, zumal uns die Bundesprüfstelle schon sagen wird, wo eben dieser (der gute Geschmack) aufhört und wo Jugendgefährdung anfängt. Machen wir also das Vernünftigste, was man in diesem Falle tun kann: Schauen wir uns das Game ganz einfach mal an!

Das Szenario: Terroristen sind in eine Botschaft eingedrungen und nehmen Geiseln, um so ihre politischen Forderungen durchzusetzen. Der Spieler ist Leiter einer Eliteeinheit – hochqualifizierte Männer, die auf Spezialeinsätze bestens vorbereitet sind. Zu Beginn des Spiels sieht man auf dem Monitor eine Reihe von Hausfassaden, unterbrochen durch mannshohe Mauern, die den Blick zu den Hinterhöfen verwehren. Es ist Nacht, und die Suchscheinwerfer der Terroristen wandern durch die dunkle Straße. In diesem Moment greift man in das Geschehen ein. Schlägt man die Space-Taste an, so erscheint eine Übersichtskarte auf dem Bildschirm. Hierin sind sämtliche Gebäude und Straßen des Spiels verzeichnet. Ferner sieht man drei durch Kreuzchen markierte Stellen, auf deren Bedeutung ich gleich zu sprechen komme. Das Kommando besteht aus insgesamt sechs Männern, von denen zunächst jedoch nur drei eingesetzt werden können. Mittels der Funktionstasten F1-F3 wählt man sie an und muß nun versuchen, sie nacheinander zu den drei in der Karte markierten Punkten durchzubringen.

Dies ist natürlich nicht ganz einfach, denn die Terroristen nehmen unsere braven Männer unter Beschuß. Wichtig ist es daher, den Lichtkegeln auszuweichen, die allein den Terroristen ein treffsicheres Schießen ermöglichen. Dabei ist es vorteilhaft, daß die Kämpfer die vielfältigsten Bewegungen ausführen können; sie laufen, springen über Mauern und durch offene Fenster, robben und rollen sich ab. Die Animation hierbei ist ganz hervorragend gemacht, was den Aktionen ein unheimlich lebensnahes Aussehen verleiht. Zusätzlich können sich die Männer hinter Mauern oder in Hauseingängen verbergen und dort Schutz vor den Kugeln der Terroristen suchen. Vorrangiges Ziel des Spielers ist zunächst, mindestens zwei Akteure zu ihrem Bestimmungsort zu bringen, wozu man hin und wieder auch einen Blick auf die Karte werfen sollte. Sind die markierten Stellen erreicht, so beziehen die Männer Stellung und geben von dort aus ihren drei Mitstreitern Feuerschuz. Diese werden mittels F4-F6 ins Spiel gebracht. Sie werden einzeln mit einem Hubschrauber eingeflogen, seilen sich ab und schwingen sich durch die geschlossenen Fenster des Botschaftsgebäudes, wobei die Scheiben in tausend Teile zerbersten. Grafisch einer der vielen Leckerbissen des Programms!

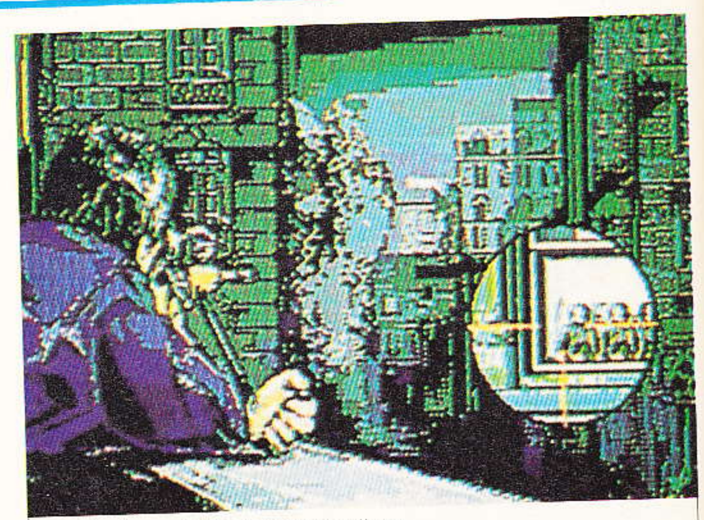
»HOSTAGES: Eines der wenigen Programme, in die man sich schnell hineinfindet, die aber auch nach langer Zeit noch motivieren.«

Nun befinden wir uns in der Botschaft. Wir sehen auf dem großen Grafik-Window den gerade angewählten Mann, die Maschinenpistole in der Hand. Oben links ist ein weiteres Window, in dem der Standort der Terroristen durch rote, der der Geiseln durch weiße Punkte gekennzeichnet ist. Was nun folgt, ist klar: Um die Geiseln zu befreien, muß man die Terroristen eliminieren. Etwas weniger elegant formuliert bedeutet das, daß man die MP rattern läßt und die Gegner ganz einfach umlegt. Denkt von mir, was Ihr wollt – mir wie auch zahlreichen Kollegen aus der Redaktion hat die Gangsterjagd einen tierischen Spaß gemacht. Der Ablauf ist packend, die Atmosphäre knistert vor Spannung, und die tolle Grafik macht das Ganze unheimlich realistisch. Allerdings bleibt es nicht beim Ballern allein. Auch dieser Umstand ist sicherlich ein Gewinn für das Programm, das in allen Belangen überzeugen konnte. So kommt schon ein guter Schuß Strategie mit ins Spiel, wenn es darum geht, die Leute möglichst effektiv einzusetzen.



Fotos (3): Atari ST

Zudem können verschiedene Schwierigkeitsstufen gewählt werden, was sich auf die Anzahl der Geiseln und der Terroristen auswirkt. Nach Abschluß des



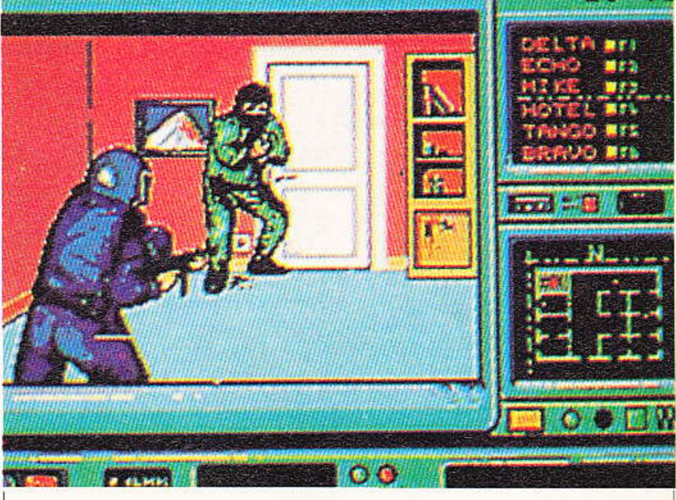
Ein Heckenschütze in Lauerstellung

Unternehmens werden die erzielten Erfolge in der Tagespresse kommentiert. Die auf dem Monitor erscheinende Zeitung beschäftigt sich auf der Titelseite ausschließlich mit der Geiselnahme und dem Verhalten der Befreier. Nun erfährt man, wie man in der Öffentlichkeit dasteht, sprich: wie gut oder schlecht man abgeschnitten hat.

Ich will es zum Schluß noch einmal sagen: Ich halte mich für einen ziemlich friedlichen Zeitgenossen. Ich prügele mich nicht, und ich trage auch nie einen 45er im Hosenbund. Und doch: Ist es nun ein animalischer Trieb, der tief in mir schlummert, oder ist es das Wissen, daß ich zwischen Computerprogramm und Realität immer noch unterscheiden kann – mir hat das Spiel Spaß gemacht, einen Heidenspaß sogar! Es stimmt einfach alles: die Grafik und Animation, die Mischung aus Action und Strategie und die Atmosphäre des Games insgesamt, die kräftig an den Nerven des Spielers kitzelt. HOSTAGES ist eines der wenigen Programme seiner Art, in die man sich schnell hineinfindet, die aber auch nach langer Zeit noch motivieren. Meine Meinung: Könnte ein echter Hammer werden!

Bernd Zimmermann

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Auge in Auge mit dem Feind ...

Hewson ballert auf ST



Fotos (2): Atari ST

Programm: Eliminator, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, Spectrum, Amstrad, **Preis:** ca. 30 DM bis 60 DM (je nach System), **Hersteller:** Hewson Consultants, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson.

THE ELIMINATOR-„das unbesiegbare Spaceship" kennt nur einen Auftrag: Vernichtung aller Lebensformen.

Dieses Raumschiff fliegt also von Planet zu Planet, um alles, was ihm in die Quere kommt, zu töten. Genug der Vorgeschichte. Nu' sitz ich hier also vor meinem ST, und nachdem ich die Disk ins Laufwerk geschoben habe, starre ich gebannt auf den Monitor und warte auf den Start des Games. Nach relativ kurzer Ladezeit erscheint dann das Titelbild, welches doch schon recht nett ausschaut. Kurze Zeit später (ca. 7 Sek.) erscheint dann das Auswahlmenue von **ELIMINATOR** von **HEWSON CONSULTANTS,** in dem man mit der Taste „Help" in ein Untermenue gelangt, wo man mit den Funktionstasten diverse Einstellungen vornehmen kann.

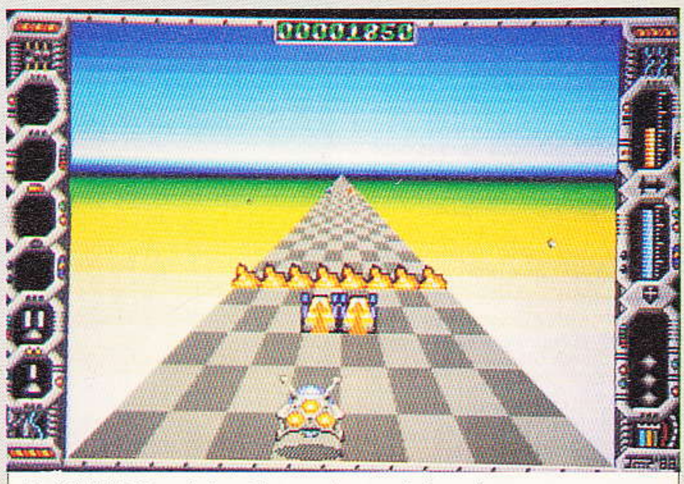
Ich drücke dann die Feuertaste an meinem Joystick, um Eliminator zu starten; gleich darauf befinde ich mich mit meinem Raumgleiter auf einer Straße, um alles, was mir in die Quere kommt abzuballen. Das alles hört sich ja noch relativ einfach an, wenn da nicht noch ein paar Haken an der Sache wären, wie z.B. Feuerbarrikaden, über die man mit Hilfe von Sprungschanzen hinweg gelangt, Extrawaffen, welche die Schußkraft des Gleiters ungemein erhöhen und Schußenergie – mit diesem Extra wird die Energie der Schüsse wieder aufgefrischt.

Im ersten Level kann man nur auf dem Grund herumfliegen, aber im zweiten geht's dann erst richtig los, denn dann kommen die feindlichen Aliens von oben und unten. Man kann in diesem Level nämlich durch eine spezielle Schanze auch oben fliegen (über Kopf).

Die Grafik dieses Games ist wirklich hervorragend gelungen, sie wurde von **Pete Lyon** gezeichnet. Auch die Animation ist recht schön, es erinnert ein wenig an *Space Harrier*, besonders dann, wenn die Hindernisse auf einen zukommen. **John M. Phillips,** der Autor dieses Programms, zeichnet sich auch für den Sound verantwortlich. Dieser klingt aber auch ungewöhnlich gut, und wir wollen hoffen, daß es bei den anderen Versionen ebenso sein wird. *Amiga-Eliminator* wird übrigens von *Linel* (bekannt durch *Insanity Fight* und *Crack*) umgesetzt. Im großen und ganzen ist zu sagen, daß dieses Spiel für alle *Roadblasters-*, *Overlander-* oder *Fire & Forget*-Freaks durchaus zu empfehlen ist.

Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	8



ELIMINATOR auf dem Sprung ins erste Level.

Rache ist süß...

Programm: Cybernoid II – The Revenge, **System:** C-64 (getestet), Atari ST (in Kürze), Amiga (in Kürze), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 28 – 35 DM (Kass.), ca. 42 – 50 DM (8-Bit Disk.), ca. 65 DM (16-Bit Disk.), **Hersteller:** Hewson Consultants Ltd, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson.

Fotos: Cybernoid II auf C-64!

Sie sind wieder da, die beutegierigen Raumpiraten, die die Föderation schon im ersten Teil von *Cybernoid* kräftig um ihr Hab und Gut erleichterten! Wieder wird ein todesmutiger Held in seinem Miniroboter losgeschickt, und wieder wird **HEWSON** wohl einen kräftigen Reibach machen. Der zweite Teil heißt wohl deshalb auch **CYBERNOID II – THE REVENGE**, weil man sich jetzt an all den Spielern rächen will, die den ersten Teil trotz aller heimtückischen Fallen und Gegner dennoch durchgespielt haben. Wer diesen phantastischen Vorläufer noch nicht kennen sollte, wird spätestens in den nächsten Zeilen merken, daß er es bei CYBERNOID II mit einem hervorragenden Shoot-em-up zu tun hat, daß die Nerven kräftig kitzelt.

Im wesentlichen wurde der Spielaufbau des ersten Teils beibehalten. Verschiedene, labyrinthartige Levels müssen durchgespielt werden, wobei jedes Bild neue Überraschungen für den Spieler bietet. Gescrollt wird, wie bei den meisten anderen HEWSON-Games, **nicht**, die einzelnen Bilder werden einfach umgeblendet. Störend ist das zwar nicht, aber ich frage mich langsam, ob HEWSON seinen Programmierern kein sauberes Scolling zutraut. Dazu bestünde wahrlich kein Grund, denn fast alle Spiele dieser Firma zeichneten sich bisher durch technisch perfekte Programmierung aus; Scrolling-Spiele wie *Zynaps* inklusive.

Sei es, wie es sei, CYBERNOID II steht seinem Vorgänger in nichts nach und hat spielerisch sogar noch zugelegt! Neben den feststehenden Kanonen (ballern regelmäßig, sind unzerstörbar) und den gleitenden Raupen (unzerstörbar, krabbeln am Bildrand), die's schon „damals" gab, hat sich das Programmiergespann **Raffaele Cecco** und **Nick Jones** noch 'ne Menge einfallen lassen, damit die Motivation nie sinken möge. Diesen beiden begnadeten 8-Bit-Programmierern (*Exolon, Cybernoid*, etc.) stand noch **Hugh Binns** zur Seite, der wieder für exzellente Grafiken sorgte. Leider ließen sich die Macher des exzellenten Soundtracks nicht namentlich, sondern nur unter ihrem Pseudonym „Maniacs of Noise" verewigen. Keine falsche Bescheidenheit, bitte!

Neu an CYBERNOID II ist das Waffenarsenal, daß der Spieler mit den Zifferntasten auswählen kann. Der normale Standard-Schuß wird mit Druck auf den Feuerknopf ausgelöst, bleibt die Feuertaste aber ca. eine halbe Sekunde gedrückt, kommt die angewählte Superwumme (mit begrenzter Munition) zum Einsatz. Übernommen wurden die Bomben (für feste Ziele, ballistische Flugbahn), die Zeitbomben (explodieren drei Sekunden nach dem Ablegen), das Schutzschild, die Springbomben (hüpfen wie destruktive Ping-Pong-Bälle durch den Screen) und die schnellen, treffsicheren Suchbomben.

Neu hinzugekommen ist die altbekannte Smartbomb, die in diesem Spiel aber „nur" das kaputtmacht, was Ihr auch mit den anderen Wummen zerbröseln könnt, sowie die sogenannten Tracer, die am Bildrand zu zweit entlangrasen und alles vernichten, was ihnen in den Weg kommt.

Mit diesen sieben Specials stehen dem Spieler also umfangreiche Möglichkeiten zur Verfügung, sich der Feinde effektiv zu entledigen. Damit's aber nicht zu einfach wird (das war übrigens sehr geschmeichelt), haben die Autoren keine Chance ausgelassen, den Spieler (2-Player gibt's nicht, die Highscore-Liste verläßt den Speicher beim Ausschalten) in die Falle laufen zu lassen.

Die auf- und abfahrenden Röhren mit den versetzten Ein- und Ausgängen wurden insoweit modifiziert, daß jetzt auch noch Killerraupen und blockierende Mäuerchen eingebaut wurden. Das geht teilweise soweit, daß Ihr manche Mäuerchen stehenlassen müßt, um die Raupen nicht aus ihrem Gefängnis zu lassen, während andererseits eben dieses Zeug durch geschicktes Hochfahren mit dem entsprechenden Timing abgeschossen werden muß, um Platz für die Röhre zu schaffen, in die man sonst nicht „einsteigen" könnte. Weitere Gemeinheiten betreffen die Kanonen, Geschütze und fliegenden Angreifer. Erstere schießen jetzt viel öfter, so daß das Heranpirschen nur mit viel Übung zu schaffen ist. Die Geschütze können nur dann vernichtet werden, wenn sie gerade ballern, ansonsten klappen sie nämlich zu wie eine Muschel und stehen trotzig an ihrem Platz.

Völlig unberechenbar sind die Feindgeschwader, die gewitzt, zielsicher und mit abrupten Flugmanövern über den Screen rasen, ohne erkennen zu lassen, daß da noch mathematische Funktionen dahinterstehen.

Keine Angst, CYBERNOID II ist aber immer noch äußerst spielbar. Es ist halt ein Shoot-em-up mit Gewöhnungseffekt, bei dem der Spieler mit der Zeit die richtige Spielstrategie und Wahl der Waffen erlernt. Neben dem perfekten Outfit, daß immer Lust auf mehr macht, ist dies wohl der wesentliche Punkt, der auch dieses Ballerspiel so empfehlenswert macht.

Die schönen, phantasievollen Grafiken, die die Farbvielfalt des C-64 noch durch gute Schattierungen weiter unterstützen, sowie der gute Sound tun ein übriges, dieses Action-Game zu einem herausragenden Produkt zu machen. Wer bereits *Cybernoid* (wie ich) mit Begeisterung gespielt hat, kommt an CYBERNOID II nicht vorbei – ehrlich!

Michael Suck

... ein Shoot-em-up mit Gewöhnungseffekt, bei dem der Spieler mit der Zeit die richtige Spielstrategie erlernt ...



Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Denn sie wissen nicht, was sie tun...

Programm: 5th Gear, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Rack it, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson.



Eines der ständigen Hindernisse beim Rennen

Getreu dem Motto eines James Dean Films (siehe Überschrift), daß alles Spaß macht, was verboten ist (wird?), darf der Spieler bei **5TH GEAR** von **RACK IT** ein wildes, illegales Autorennen in der Wüste bestreiten, um allen zu zeigen, daß er der Beste ist. Ich gebe zu, der Titel neigt dazu, feucht ausgesprochen zu werden, aber dafür geht's im Spiel um so trockener zu. Die Grafik der „Rennstrekke" gibt recht viel her und bietet aus der Vogelperspektive platte Häuser, Tunnel, Mauern, Büsche, Eisenbahnschienen mit Eisenbahnen, gegnerische Autos, Sprunghügel, Flüsse, Brükken und Kanonen. Ihr habt richtig gelesen, bei 5TH GEAR geht's primär nicht um Zeit, sondern um Ballerei und geschicktes Hindernisfahren! Von **RACK IT**, dem Low Budget-Label von **HEWSON**, gab es ja bisher schon einige hervorragende Billigspiele, aber einen *Roadblasters*-Verschnitt für 10 Märker hätte wohl niemand erwartet.

Als einziges Merkmal eines normalen Autorennens haben die Programmierer die Start- und Ziellinie übriggelassen, alles andere ist wilde Phantasie. Der Spieler beginnt mit fünf intakten Autos, 1000 $ und einem Zeitlimit von fünf Minuten. Er muß so lange nach oben fahren, bis er das Zeichen „Turn here" entdeckt und dann wieder die Strecke zurückheizen. Im unteren Drittel des Bildschirms befinden sich die Angaben für die gerade angewählte Waffe, die Punktzahl, das Barvermögen sowie die Beschädigungs- und Munitionsanzeige. Die oberen zwei Drittel werden sanft nach unten weggescrollt, natürlich angemessen zur Geschwindigkeit des Fahrers. Dieser braucht nicht großartig zu schalten (warum dann der Titel???), sondern gibt mit Joystick nach vorn Gas, lenkt mit links/rechts und bremst, bzw. fährt rückwärts mit Joystick nach hinten. Das Lenken ist der schwierigste Akt des ganzen Games, denn gelenkt werden kann nur dann, wenn sich das Auto auch bewegt, und das tut es nur, wenn man Gas gibt (die Geschwindigkeit wird nicht gehalten!). Bei den fiesen Hindernissen (um 90 Grad versetzte Brücken und sowas) kann man da schnell ins Schleudern geraten!

Anfangs kann das kleine, häßlich weiße Auto-Sprite nur ganz normal von der Front aus Ballern. Während des Rennens tauchen aber Reperaturwerkstätten, Tankstellen, „Autoveredler" und auch Waffenläden auf, die die Kiste gegen Bares flotter machen. Einfach davor parken, und schon können Missiles und Heliumreifen eingekauft oder die Damage-Anzeige wieder auf Null gebracht werden. Dazu gibt es einen harmlosen, friedlichen Soundtrack, der vielleicht nicht unbedingt zur Atmosphäre eines Waffenladens paßt...



In der Praxis machen diese ganzen Features wirklich einen Riesenspaß. Die ersten 100 Autos gehen zwar drauf, weil man meistens viel zu schnell fährt und die Hindernisse noch nicht kennt, aber wenn man einmal angefangen hat, mit Hilfe der Sprunghügel durch die Lüfte zu fliegen oder mit Vollgaß gewagte Kurven zu fahren, läßt einen das Spiel nicht mehr los. Neben dem ständigen Angst, am nächsten Hindernis zu zerschellen, lassen die vielfältigen, intelligenten Hindernisse die Motivation so gut wie nicht sinken. Nach den Auto-Baller-Reinfällen der letzten Zeit ist 5TH GEAR ein erfrischend simples, unterhaltsames Spielchen, das einen Preis mehr als rechtfertigt. Wer sich an der einfachen, aber ausreichenden Grafik stören sollte, wird mit vier tollen Melodien und phantastischen Interrupt-Techniken im Titelscreen entschädigt. 5TH GEAR ist endlich mal ein Spiel, daß ohne großen Aufwand viel Freude bereitet. Probiert's mal aus!

Michael Suck

»5TH GEAR – RACK IT zeigt, wie's gemacht wird«



„... das kleine, häßliche weiße Auto-Sprite ..."

Grafik	6
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Scrolling weich, Game sehr hart!

Programm: Battle Island, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) und etwa 40 Mark (Disc.), **Hersteller:** Novagen Software, Birmingham, England, **Muster von:** Tim Bosher.

„Juchu" hätten sicherlich viele 64er-User geschrien, wenn **BATTLE ISLAND** von **NOVAGEN SOFTWARE** bereits 1984 in den Regalen gelegen hätte. Vier Jahre später versuchen die richten, die dem Spieler den Zugang zur eigentlichen feindlichen Basis ermöglicht.

Die wichtigsten Features auf einen Blick: Unbegrenzte Munition in der „Grundausstattung". Maschinenpistole, Smart Bomben (hier Granaten genannt) oder Schutzschilder aufnehmbar. Die Brückenteile schnell zusammenhaben, um zum entscheidenden Angriff überzugehen. Anmerkung: Die Anzahl



Battle Island (C64): Mal vorführen lassen, bevor's zur Kasse geht!

sympathischen Jungs aus Birmingham ein relativ hartes, mehreren bereits indizierten Spielen ähnelndes Game an den Mann zu bringen, das grafisch nur durchschnittlich und soundmäßig recht mager ist. Wer allerdings die 64er-Fassung von *Iraki Fighters* (Name v. d. Red. geändert!) besitzt und diese zu schätzen weiß (obwohl die Amstrad-Grafik besser war!), dem könnte auch BATTLE ISLAND munden. Doch: Ich glaube, man muß sich beim Kauf des Produkts schon ranhalten, ehe das eiskalte Hämmerchen der Indizierung auch auf NOVAGEN einschlägt!

Um was geht's? Nun, es gilt, eine fiktive Insel, die von Alien Soldiers überflutet ist, einzunehmen und Geiseln zu befreien. Auf dem Weg dorthin muß der Einzelkämpfer die Gegner töten, verschiedene elektronische Tore passieren und einige Objekte aufsammeln, die die toten Aliens zurücklassen. Die wichtigsten Gegenstände sind die Brückenteile (an einem Flaschengrün zu erkennen), die man benötigt, um die sogenannte „Bailey Bridge" zu er-

der „Smart Grenades" ist begrenzt. Deshalb nur dann einsetzen, wenn heftige Angriffe das Vorwärtskommen behindern könnten!

Die Grafik des Games ist – wie bereits angedeutet – nur durchschnittlich. Die Sprites sind einfach zu winzig, schauen so aus, als hätte man sie den verstaubten Schubladen – Aufschrift „neueste Entwicklung des Jahres 1984" – gezerrt. Über das Gameplay läßt sich sicherlich streiten, da wir schon so manch hartes haben über unseren Bildschirm flimmern sehen. Aber das butterweiche Scrolling wußte zu gefallen. Ebenso gut: Die beigelegte Übersichtskarte der BATTLE ISLAND und die gute deutsche Anleitung. Und die „Fortführungs-Option" („Continue Option"). Überzeugt Euch am besten selbst von diesem Game.

Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	6

„Load and Forget"

Programm: Off Shore Warrior, **System:** Amiga, PC (beide Versionen angeschaut), Atari ST, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Titus Software, Frankreich, **Muster von:** Entertainment International.

„Load & Forget" oder „Crazy Boats" hätte das neue Produkt von **TITUS** heißen können, wäre nicht ein anderer, etwas brisanterer Titel gefunden worden:

OFF SHORE WARRIOR! TITUS hat sich meiner Meinung nach mit diesem merkwürdigen und fragwürdigen Rennsportspiel mit Combat-Charakter ganz schön in die Nesseln gesetzt. Denn: Was hier als neues Spiel angepriesen wird, ist ein Verbraten von *Crazy Cars*- und *Fire & Forget*-Elementen.

Die Story ist nicht sehr ergiebig, sagt nur etwas über einen gräßlichen Zeitvertreib in naher Zukunft aus. Es handelt sich um einen Sport, Formel-1-Hunt-Rennbootklasse, bei dem es darum geht, auf verschiedenen Kursen mindestens den vierten Platz im Endklassement zu erreichen...



Screenshot vom PC, oben: Amiga-Version!

In der ersten Runde geht's vom Start weg gleich mit voller Power los. Per Stick, den man nach vorne reißt, kommt man auf Touren. Es gilt, die deutlich sichtbaren Bojen zu durchfahren, die Konkurrenten zu überholen, zu rammen oder abzuschießen, um eine gute Position zu erzwingen.

Im ersten Rennen (es gibt keine Zeitbeschränkung!) hat man lediglich nur einen Schuß zur Verfügung. Diesen hebe man sich auf, um vielleicht kurz vor Ende dieser Runde noch einen Mitkonkurrenten um einen guten Platz von der Wasserpiste zu fegen. Ist man relativ schadlos ins Ziel gekommen, wird kurz nachgeladen (Amiga), und



der Kampf auf einem anderen See entbrennt aufs neu. Hier im zweiten Durchgang erhält der Rennboot-Crack zwei Schüsse. Im dritten dann drei und so weiter...

Das Gameplay ist **wirklich** eine Mixtur aus *Crazy Cars* und *Fire & Forget!* Deshalb sollte man es sich genau überlegen, ob man statt der 75 Mark, die dieses Programm kostet, eher einen warmen Winter-Pullover kauft, da Letzterer Euch „sinnvoller" über die kalten Tage bringen wird. Mehr möchte ich hier nicht über ein langweiliges und relativ schwaches Programm anmerken.

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	2

Intelligent gemacht!

Programm: Tetra Quest, **System:** Amiga, ST, **Preis:** ca. 55 DM, **Hersteller:** Microdeal, **Muster von:** Microdeal.

Mit **TETRA QUEST** hat **MICRODEAL** mal wieder ein Game produziert, das die Liebhaber von kombinierten Ballerspielen begeistern wird. Will sagen: Nicht öde Ballerei allein führt hier zum Ziel, obwohl man schon öfter den Trigger benutzen muß.
In TETRA QUEST steuert man ein Gefährt, das in der Anleitung mit „Runner" bezeichnet ist. Dieses Fahrzeug bewegt sich auf einer Art Schienen durch die vier Teile eines jeden Levels. In jedem dieser Teile befindet sich eine Goldmünze mit einer Zahl von eins bis vier darauf. Diese Goldmünzen müssen in der richtigen Reihenfolge aufgesammelt werden, damit man dann zum Hauptteleporter fahren kann, der den Spieler ins nächste Level transportiert.

Um in den vier Teilen eines jeden Levels zurechtzukommen, gibt es eine Menge hilfreicher Features wie z.B. „umstellbare" Tore von einem Teil in ein anderes, Teleporter, die Möglichkeit, durch Abschuß von bestimmten Aliengruppen eine Art Reflektoren zu erhalten, die Schüsse ablenken und es so ermöglichen, daß man „um die Ecke schießen" kann. Da natürlich nicht alle Münzen direkt über die Schienen zu erreichen sind, muß man entweder die Teleporter benutzen oder die „Phönix-Power" aktivieren. Tut man dieses durch Drücken der 0 zugleich mit dem Feuerknopf, so verwandelt sich der simple Runner in einen imposanten, blaßblauen Phoenix, der sich majestätisch vom Boden erhebt und in die mit dem Joystick vorgegebene Richtung fliegt. Aber, Achtung! Diese Art der Fortbewegung kostet eine Menge Energie. So kann es passieren, daß der Phönix nicht auf der gewünschten Schiene landet, sondern irgendwo in der Pampa – sagen wir mal, auf einem Rohr. Da man nicht mehr genug Energie hat, um Phönix erneut „aus der Asche" zu heben, sitzt man nun kläglich mit dem Runner fest und kann nur noch eines tun: Neustart. Das ist natürlich bitter, denn gerade nach dem ersten Level, der eigentlich gut zu schaffen ist, fangen die Probleme an.

Die Grafik ist der Spielaufgabe angepaßt, d.h.: Es gibt ein sehr flüssiges Scrolling aber keine sehr aufwendigen Spielegrafiken. Der Sound ist als „mittelmäßig" zu bezeichnen, nicht besonders schlecht, aber auch nicht zum mitswingen. Wer will, kann Sound-FX wählen, die zwar mager, aber durchaus passend sind. Zu bemängeln ist eigentlich nur die Steuerung, die auf jede Joystickbewegung sehr „empfindlich" reagiert. Da hat man den Runner schnell mal in eine andere Richtung dirigiert, als man eigentlich wollte. In der Hektik der Alienangriffe kann das natürlich fatal sein, absolut fatal!
Insgesamt hat mich das intelligente Spielkonzept überzeugt, da man hier eine ganze Menge Überlegung braucht, um die gestellte Aufgabe zu erfüllen. Auch Reaktion und schnelle Entscheidung sind gefragt, wenn man nicht mehr weiß, welchen Alien man eigentlich zuerst abschießen sollte. Auch Punktejäger kommen auf ihre Kosten, denn es gibt eine Menge Features, die den Punktestand erheblich erhöhen können. Klar, daß eine abspeicherbare Highscoreliste für die Besten nicht fehlt. Der Preis von ca. 55DM für die ST- und Amiga-Fassung, die beide identisch sind (o.k., ja, der Sound klingt beim Amiga besser) scheint mir in Ordnung zu sein. Wer also neben dem Ballern gern etwas knobelt, der sollte sich TETRA QUEST zu Gemüte führen.

Martina Strack

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

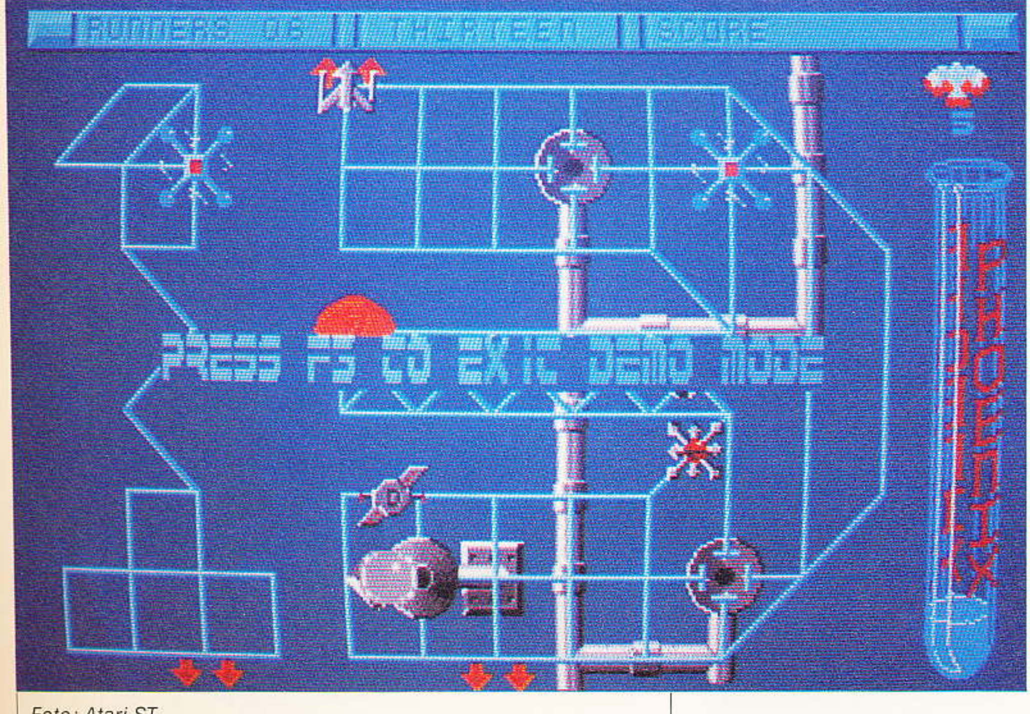


Foto: Atari ST

Blickpunkt

LIVE AND LET DIE: 007 zum Dritten!

Damit der neueste Soft-Bond mal endlich zum totalen Durchbruch geführt werden kann – die Vorgänger waren nicht sehr erfolgreich -, haben sich zwei der renommiertesten britischen Software-Häuser zusammengerafft, um den ersten Bond mit Roger Moore, LIVE AND LET DIE („Leben und sterben lassen"), der 1973 in unsere Kinos kam, zu versoften. Nach den ersten gewonnenen Eindrücken muß ich feststellen, daß die Koalition der beiden Firmen Früchte getragen hat, die man nun mit dem Produkt noch vor Weihnachten ernten möchte!

Demoprogramm: Live and let die, **System:** Atari ST (angeschaut), Amstrad, C-64, Spectrum, **Preis:** zwischen 32 und 65 Mark, je nach System & Datenträger, **Hersteller:** Domark/Elite, England, **Muster von:** Domark, Wimbledon, England.

„Aller guten Dinge sind 3"! Das möchte man meinen, wenn man sich **LIVE AND LET DIE,** eine Ko-Produktion von **DOMARK/ELITE,** als Demo-Programm zu Gemüte geführt hat. Aus dem ersten Roger Moore-Bond ist allerdings nur die Verfolgungsjagd in den Rennbooten mit in die Soft übernommen worden. Frei nach Ian Flemming's Vorlage und der Broccoli-Verfilmung befindet sich der Spieler in einem rasanten Wasserschlitten, um den Fluß – in verschiedenen Jahreszeiten – von Feinden verschiedener Art zu säubern...

Besonders bemerkenswert ist hierbei die Rasanz, mit der unser Bond auf dem Flüßchen umherschwirrt! Wer den Stick zu weit nach vorn reißt, wird schon bald feststellen, daß die Reaktionszeiten vor den Hindernissen relativ kurz sind. Man sollte sich zwar schon kräftig ins Zeug legen, aber dennoch sinnig an die todbringenden Ecken und Kanten ranfahren. Sehr gut gefielen mir die Grafik, das Scrolling, die excellente, präzise Steuerung und einige Features, wie z.B. das „Überlandfahren", um Felsen-Hindernissen auszuweichen.

Klar, es gibt schon 'ne Reihe von „Killing Cars-Games" (in diesem Falle ein „Killing Boat"). Dennoch: Die 007-Bond-Versoftung bietet auf jedem Rechner, besonders aber auf dem ST, einen „Mords-"Spaß, der erst einmal bei anderen Spielen dieser Art erprogrammiert werden muß. Über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten. So werden wir, sobald das fertige Produkt vorliegt, einen ausführlicheren Test nachliefern, um Stärken und Schwächen des LIVE AND LET DIE aufzudecken. Bis dann!

MANFRED KLEIMANN

Bonds Auftrag: Brisantes Szenario auf dem Fluß

Ein erster Blick durchs Schlüsselloch: Der Verfilmung des Romans **EMMANUELLE** folgt nun auch die Versoftung dieses etwas schlüpfrigen Stoffes. Verantwortlich zeichnet das französische Softwarehaus **COKTEL VISION.** Geplant sind Versionen für die gängigen Rechner.





Im Blickpunkt

Erste Schnappschüsse aus Gütersloh!

ASM schnüffelt in der Spiele-Kiste von



Für gewaltigen Aufruhr sorgte in jüngster Vergangenheit die Gütersloher Gerüchteküche. Da machten sich seit Juli Geschichten über den Software-Hersteller *micro-partner* unter Thomas Meiertobehrens und das Programmiererteam um Rolf Lakämper breit und sorgten (nicht nur bundesweit) für Unsicherheit und gespitzte Ohren. Allen Unkenrufen zum Trotz begab sich eine „Delegation" des ASM-Teams in das ostwestfälische Städtchen, um sich vor Ort ein objektives Bild zu verschaffen:

In unserer noch relativ jungen Computerbranche sind kurzlebige Beziehungen, auch im Bereich „Software", keine Seltenheit. Unter diesem Aspekt hat sich auch in Gütersloher Herstellerkreisen eine Veränderung ergeben: So haben sich im Juli Rolf Lakämper und seine Truppe von *micro-partner* gelöst und arbeiten seitdem unter dem Label *Golden Goblin* für Mark Ullrichs *Rainbow Arts.*
Diese personelle Veränderung läßt *Magic Bytes* jedoch nicht davon abhalten, die Software-Räder auf vollen Touren laufen zu lassen! Mit einem frischen Team, bestehend aus Elisabeth und Natalie(Büro/ Korrespondenz), einem Graphiker, sowie 'nem Stall voll Programmierer (u.a. ein dänisches Team) eröffnet Thomas Meiertobehrens der ASM vielversprechendes für die kommenden Monate: Wahrlich, wahrlich, was da so im Gange ist, das mag man kaum erwarten. Und das Beste daran: Es geht schon los - ..tschuldigung- es ging schon los. Bereits im Oktober erschien **Paranoia Complex** für die Systeme Amiga, Atari ST, C 64 und Amstrad CPC. Die Handlung dieses Games erinnert sehr an George Orwells Buch „1984". „Big brother is watching you", heißt es in Orwell. Der große Bruder ist hier ein riesiger, fieser Computer, dem zu entwischen fast unmöglich scheint. Doch wie in jedem Game gibt es auch hier Mittel und Wege, in die Freiheit zu gelangen, auch wenn man anfangs etwas kniffeln muß.
Ebenfalls im Oktober erschien das erste Werk der **Magic Bytes Sport Line** Unter diesem Begriff plant der Hersteller eine Reihe von drei bis vier Titeln, speziell für den Amiga und Atari ST.
Schon auf dem Markt: **Mini Golf.** Was in diesem Game besonders erfreut, ist die Perspektive. Der User wird ganze 12 Parcours durchspielen, und das alles in Draufsicht!
Wer sich unter „It's a Kind of Magic" nichts vorstellen mag, dem sei folgendes gesagt: Rechtzeitig zum Vorweihnachtsspektakel kommt **Magic Bytes** mit 'nem echten Hammer auf den Ladentisch! Geplant sei eine Zusammenstellung von Games, die sowohl Action als auch strategisches Können vom User verlangen, heißt es. Ein feiner Zug, der sich sehen lassen kann, zumal fast alle Systeme gespeist werden können!

Wie mit den Augen eines Adlers: Der Mini-Golf-Parcours

Die Freaks können sich freuen auf **Western Games, Clever & Smart, Vampire's Empire** und **Pink Panther.**
Viele Daumen müssen allerdings gedrückt werden, damit die Freunde von **Tom und Jerry** auch noch vor dem heiligen Abend auf ihre Kosten kommen. Die Crew in Gütersloh hat allerdings versichert, alles zu tun, um dieses Game den Usern nicht mehr lange vorzuenthalten. Ja, und zur Jahreswende wird's gefährlich: Dann nämlich wird der *Magic Bytes*- Zerstörer **U.S.S. John Young** unter kriegerischer Flagge mit Radar und Echolot auslaufen, um seine Mission zu erfüllen!
So, mehr wird noch nicht verraten, sonst könnte es passieren, daß wir im nächsten Jahr keine News mehr für Euch auf Lager haben, und das wäre einfach Sch...
Unser Eindruck, den wir aus Gütersloh mit nach Eschwege bringen konnten, läßt uns wider alle Gerüchte nicht daran denken, daß der Software-Hersteller *Magic Bytes* am Hungertuche nagen müßte.
Wir meinen, ein Unternehmen mit solchen Zukunftsplänen dürfte doch recht gesund sein, oder?

Matthias Siegk



Ziviler Titel für ein militärisches Spiel. Doch strategisches Können setzt das blinde Ballern in den Hintergrund!





Briefe an die Redaktion

„Streit"

Hallo ASM-Redaktion! Dies ist mein erster Brief an Euch, und natürlich fange auch ich mit einem dicken Lob an Eure Zeitschrift an. Euer Stil, Eure Aktualität, und vor allem Euer Kontakt zu den Lesern ist SUPER (deshalb ist das Feedback auch so groß!). Aber ich habe auch schlechtere Kritik an Euch ... Warum gebt Ihr die Systeme, für die das jeweilige Programm erhältlich ist nicht komplett an? z.B. „The Three Stooges" gibt's auch auf dem C-64 und nicht nur auf dem Amiga. Spaceracer gibt es auch auf dem Amiga, und nicht nur auf dem ST. Zu dem Streit über die Poster hätte ich auch eine Inspiration, die besonders Michael Suck betrifft, der das She-Fox-Poster neben seinem PC hängen hat (laut Manfred) (Anm. d. Red.: Inzwischen hängt dort das „Carrier Command"-Poster). Ihr könntet doch Pin-Up-Girls auf die Poster drucken – dann wären (fast) alle froh. Noch eine Verbesserung zur ASM (nobody is perfect): Auf die Karten der Softwarebibliothek könntet Ihr zusätzlich noch eine erste Kurzhilfe abdrucken. Nochwas: Druckt doch wieder Anzeigen mit PLKs ab. Erstens kann ich die ASCII-Wüsten nicht mehr sehen, und zweitens gibt's jetzt tausende Spreader und Swapper, die Anzeigen mit Postfach veröffentlichen, und das ist doch wohl in etwa das gleiche ... Ich hoffe, daß Ihr so wie bisher (oder noch besser?) weitermacht, und daß Ihr meine Kritik nicht so hart nehmt! Möge der Guru mit Euch und allen Amiga-Usern sein,

Walter Völl, Baesweiler

(Anm. d. Red.: Wir bemühen uns natürlich immer, alle Versionen eines Programmes in den „Köpfen" der Tests zu berücksichtigen – was nicht gelingt, da wir manchmal zu spät die Infos von den Firmen über alle Umsetzungen erhalten. Pin-Up-Girls als Poster lassen sich leider (?) nicht verwirklichen. Tips auf die Biblio-Karten? Und dafür dann zwei Seiten weniger „Secret Service", oder wie war das gemeint? (Gag!) Aber mal ernsthaft. Es ist so schon kaum noch Platz auf den Karten, und außerdem wären das dann dieselben Tips, die wir schon im „Secret Service" veröffentlicht haben (man denke auch an das „Secret-Service-Verzeichnis" in der Special Nr. 4)). PLKs und ASCIIs werden aus den Kleinanzeigeneinsendungen aussortiert. Wenn man bei der Post ein Postfach beantragt, dann muß man seine Personalien angeben, insofern ist das nicht dasselbe.)

„Klaut ASM?"

Liebe ASM-Redaktion, zuerst möchte ich Ihnen zu Ihrer Special-Ausgabe Nr.3 gratulieren (eine Wohltat gegenüber Nr.2).
Als ich allerdings die Seite 89 aufschlug, bekam ich erneut Zweifel an Ihrem Magazin. Gemeint ist Ihre Nintendo-Story, die Ihre Kollegin Martina Strack ziemlich eindeutig dem Konkurrenzblatt Xxxxx Xxxx (Ausgabe Nr.5) entnommen hat. Zudem brachten Sie es sogar fertig, exakt dieselben Fotos, die in Xxxxx Xxxx veröffentlicht wurden, zu verwenden. Liegt hier nun ein Zufall vor, oder haben Sie aus dem peinlichen Vorfall um Herrn Semino (Leserbrief in ASM 8-9/98 von Herrn Risser) noch nicht gelernt?
Bitte veröffentlichen Sie mein Schreiben, und klären Sie die Unklarheiten auf. Trotz allem ist Ihr Magazin das zweitbeste dieser Sparte. Immerhin auch ein Erfolg...
Mit freundlichen Grüßen,

Wolfgang Weiss

P.S.: Ihr Sprachstil ist immer noch auf Kindergartenniveau. Wie wär's, wenn Sie ihn endlich mal ändern würden, und dazu noch diese wirklich dämlichen Schlußfloskeln (Get it, Whow, etc.) unterlassen würden? In der Beziehung könnten Sie von Ihrer allerersten ASM-Ausgabe noch viel lernen.

(Anm. d. Red.: Die Informationen und Fotos der Nintendo-Story sind Presse-Infos und -Fotos, und wurden allen Interessenten zur Verfügung gestellt. Die beiden Storys entstanden also mit denselben Infos und Fotos absolut getrennt voneinander. Vielen Dank für das „Lob". Nein, wir werden unserem Sprachstil treu bleiben, auch wenn wir ihn natürlich ab und zu variieren.)

„Flop des Monats"

Sehr geehrte ASM-Redaktion! Hiermit möchte ich Ihnen einen garantierten „Flop des Monats" zusenden. Ich habe es am 25.08.1988 bei der Firma xxxxxxx gekauft. Ich besitze einen C-64. Das Programm heißt: EURO SOCCER '88. Der englische Titel des Spiels heißt: 'Peter Beardsley's International Soccer'. Dieses Programm ist im Vertrieb von Ariolasoft! Zuerst eine Bitte! Lest Euch doch bitte einmal das Kassettencover und die beiliegende Anleitung genau durch! Hier wird viel versprochen, aber nichts eingehalten! z.B.: Auf der Rückseite des Covers steht: „Ohne Übertreibung; das Beste, was der europäische Volkssport zu bieten hat!". Was hier behauptet wird, das grenzt ja schon an Übertreibung! So schlecht ist die europäische Fußballszene ja auch nicht. In diesem Spiel könnten eher die untersten Kreisligisten spielen. Auch hier wären ohne Übertreibung diese Vereine besser gewesen. Nun zum „Gameplay" selbst. Zu Beginn des Spiels kann über ein Menü eine Anzahl von Optionen eingestellt werden. Die Tasten „F1" und „F3" sind hier von allergrößter Wichtigkeit! „F1" und „F3" bedeuten: Musik ein/Effekte aus, bzw. Musik aus/Effekte ein. Nun meine Frage: Welche Effekte einschalten? Auf der Rückseite des Covers aber steht: Ein ständig pfeifender Schiedsrichter und ein aufgeregter Reporter, sowie eine Fußballhymne sorgen für optimale Realitätsnähe und Spielspaß. Ich habe davon nichts gehört! Aber was erzähle ich Ihnen! Probieren Sie es doch einmal selbst aus! Hier noch meine Bewertung: Grafik: 4, Sound: 2, Motivation: 0 (wofür?), Spielablauf: 1, Preis/Leistung: 0 (10 DM wären noch zuviel!). Meiner Meinung nach wurde hier ein Spiel beschrieben, was höchstens auf dem Atari ST zu spielen und zu hören ist! Also laßt die Finger von dem Spiel! Das wäre alles dazu! Mit freundlichen Grüßen:

Holger Schersich, Gelsenkirchen

(Anm. d. Red.: Wir haben uns das Teil mal angesehen, und müssen sagen, Du hast recht, aber die Musik ist toll (Stimmung...))

„Fragen..."

...was ist ein Cheat? ...2.) Ich bin mir zwar nicht ganz sicher, aber habe die Vermutung, der Tronic und der DMV-Verlag seien die gleichen ... Warum, wenn es stimmt, wird es so geheimgehalten?

Wolfgang Schmolke, Borkum

Liebe Leser,

auch diesmal, denken wir, haben wir einige interessante Einsendungen aus unserer Leserpost ausgewählt. Neben ein wenig Erpressung gibt es wieder herbe Kritik, Fragen, Vorschläge und einiges mehr, was die FEEDBACK-Seiten wieder besonders lesenswert macht. Natürlich hoffen wir auch weiter auf Eure rege Beteiligung.

Unsere Adresse:

TRONIC-VERLAG
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

(Anm. d. Red.: Ein Cheat ist eine von den Programmierern eines Spieles in selbiges eingesetzte „Schummelmöglichkeit" (to cheat = schummeln), die das Spiel erleichtert. Diese muß allerdings erst durch Tastendrücke, Eingaben, etc. aktiviert werden. Zu Punkt Nr.2 können wir nur freundlich – aber entschieden – „Nein" sagen. Der Tronic-Verlag und der DMV-Verlag haben nichts miteinander zu tun.)

„Spielkonzepte"

Zuerst den Pflichtteil: Eure Zeitschrift ist die beste! Aber jetzt mein Anliegen. Ich hätte eine Menge Ideen zu neuen Spielen oder zu Fortsetzungen, und die würde ich gerne an bestimmte Firmen schikken. Aber wie soll ich das machen? 1.) Die meisten Firmen sind in England oder USA. Wenn ich sie anschreiben würde, müßte ich das in Englisch machen? 2.) Wenn ich z.B. Ideen für Strategieprogramme habe, an welche Firma soll ich mich dann wenden? 3.) Was für Unterlagen muß ich schicken? Jetzt hoffe ich nur noch, daß dieser Brief in der nächsten Ausgabe veröffentlicht wird.

Armin Prigger, Homberg

(Anm. d. Red.: Gleich zu Deinen Fragen: 1.) Das wäre wohl vernünftig, da man nicht annehmen kann, daß in England und den Staaten jedermann etwas mit einem in Deutsch geschriebenen Brief anfangen kann. Einfacher wäre es wohl, sich an deutsche oder deutschsprachige Firmen zu wenden, die gibt es ja glücklicherweise auch. 2.) Günstige Firmen für Strategieprogramme sind SSI, PSS und auch Omnitrend. Die Adressen findest Du auf der „Game Over"-Seite. Leider sind diese Firmen sämtlich englischsprachig. 3.) Da fragst Du am besten direkt bei den Firmen nach. Ein formloser Brief mit einer Anfrage, ob überhaupt Interesse an Spielkonzepten besteht, ist aber nie verkehrt.)

„Zeitverschiebung"

Hallo Ihr! Eure Zeitschrift gefällt mir. Trotzdem liegt die ASM erst nach einer anderen Computerzeitschrift. Mir fällt bei Euren Tests auf, daß Spiele fast immer später (IO, Impossible Mission II), zum gleichen Zeitpunkt (Northstar, Lords of Conquest) oder früher (Arkanoid, King of Chicago) getestet werden gegenüber anderen Computerzeitschriften.
Sprecht Ihr Euch mit anderen Computerverlagen ab, wer wann ein neues Spiel zu testen bekommt?

Jens Böhl

(Anm. d. Red.: Nachdem wir uns unsere alten ASM-Ausgaben noch mal richtig angeguckt haben, fällt uns auf, daß Du recht hast: Wir bringen unsere Spieletests fast immer später, zum gleichen Zeitpunkt oder früher als andere Computerzeitschriften. – Aber jetzt mal ohne Scheiß: Nein, wir sprechen uns nicht mit anderen Verlagen ab, wir versuchen besser zu sein! (Wenn's auch manchmal nur bei dem Versuch bleibt...).)

„Hinterwald, die erste"

Ich (Amiga + C-64-User) habe mich sehr über den Leserbrief der „Sega Champs" aufgeregt. Diese sagen, Ihr würdet den Sega wie einen Hinterwäldler behandeln. Ich finde das ganz gut, denn der Sega ist doch auch ein Hinterwäldler, oder? Außerdem behaupten sie, daß der C-64 im Vergleich zum Sega der letzte Witz wäre. In dem Punkt stimme ich den Seganern zu, denn in punkto Grafik und Sound kann man den C-64 dem Sega nicht gleichstellen. Wenn man aber mal vom Softwareangebot ausgeht, kann man sagen, daß man mit dem C-64 auf die Dauer mehr Spaß und Abwechslung hat, als mit jeder anderen Maschine. Außerdem finde ich, daß es eine Unverschämtheit für so einen relativen Außenseiter wie den Sega ist, mehr Platz in der ASM zu beanspruchen ... Ich würde mich sehr freuen, wenn dieser Brief abgedruckt wird. Bye!

The Gambler, Dortmund

(Anm. d. Red.: Inwiefern der Sega nun ein Außenseiter ist oder nicht, das wird uns die Zukunft zeigen. Deine Meinung möchten wir hiermit in den Raum stellen.)

„Hinterwald, die zweite"

Gleich zu Beginn, ich finde Eure Zeitschrift einfach super! Leider mußte ich feststellen, daß Ihr sehr wenige österreichische Briefe im Feedback abdruckt (oder schreiben so wenige?). Naja, egal. Doch nun meine Fragen an Euch ewige Besserwisser: 1. Leider habe ich Euer Nummerierungssystem noch nicht überrissen (kapiert). Die Ausgabe Juni/Juli wurde mit Nummer 7 (!!!) versehen. Die Ausgabe August/September bekam die Nummer 9 (!!!). WO BLEIBT DENN DA DIE NUMMER ACHT????? Oder ist die ASM-Special 2 die Nummer 8? 2. Kann man als Österreicher auch an den Wettbewerben teilnehmen und gewinnen? 3. Habt Ihr österreichische Adressen für PD-Soft (C-64)? Ich hoffe (gelle), Ihr druckt den Brief ab und beantwortet meine Fragen. Bleibt wie Ihr seid! Tschüß bis zum nächsten Mal, Euer

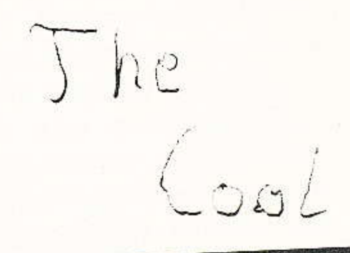
Alexander Vukovic, Wien

(Anm. d. Red.: Also, für alle, die sich über unsere Numerierung noch wundern: Es gibt zehn reguläre ASMs pro Jahr, zwei davon sind Doppelausgaben. Dies sind die Nummern sieben und neun, welche eigentlich (und richtiger) sechs/sieben und acht/neun heißen müßten. Der Grund hierfür liegt beim Vertrieb. Das sollte uns, denke ich, aber nicht weiter stören. Zur Frage Nr. 2: Jeder kann bei uns gewinnen, und wenn er aus China schreibt, dann bekommt er seinen Gewinn eben dorthin geschickt. Zu 3.: Momentan leider nicht.)

Betr.: Leserbrief von Georg Sucharowski (9/88) und Hitliste von Schneider-Spielen in der ASM-Special 3

Sehr geehrte ASM-Redaktion,
ich weiß, daß mein Leserbrief spät bei Ihnen eintrifft, aber ich hoffe, daß er trotzdem abgedruckt wird !!!
Als erstes möchte ich mich über den obengenannten Leserbrief "auslassen". Ich weiß zwar nicht wie alt der Schreiber des Leserbriefes ist aber vom Niveau des Briefes her dürfte er nicht älter als 5 Jahre sein. Ich schätze es, daß sie Kritik über sich ergehen lassen, aber solche unqualifizierten Bemerkungen wie sie Herr Sucharowski geschrieben hat würde ich nicht abdrucken. Woher will er zum Beispiel den Verdacht hernehmen, daß Sie von Softwarefirmen bestochen sind ? Oder woher will er wissen, daß die Leser zwischeen 9 und 11 Jahren alt sind. Ich bin zum Beispiel etliche Jahre älter als 11.
Nun aber zu einem anderen Punkt meines Leserbriefes. In der ASM-Special 3 haben sie die Hitlisten sämtlicher Computer zusammengestellt. Mir ist klar, daß immmer mal ein Fehler auftreten kann. Ihnen ist nämlich so ein Fehler unterlaufen. In der Hitliste für den Schneider schreiben sie unter der Übersicht auf Platz 10 das Spiel Ikari Warriors von Elite. Bei den genaueren Beschreibungen der Spiele schreiben sie aber unter Platz 10 das Spiel Tetris. Ist jetzt das Spiel Ikari Warriors oder Tetris auf dem 10.Platz ?

Mit freundlichen Grüßen



„Special Nr.3"

Hallo ASM, Eure Zeitschrift ist echt gut! Aber ich komme gleich zur Sache.
1. Warum habt Ihr in der Special-Ausgabe Nr.3 keine Tips und keine Pokes hineingebracht?
2. Warum könnt Ihr in den normalen Ausgaben den Secret Service nicht nach Computersystemen ordnen, also, C-64, Schneider, Atari, usw.?
3. Was bedeutet in den Kleinanzeigen ASCII-Code?
4. Warum veröffentlicht Ihr keine PLK-Nummern in den Kleinanzeigen?
So, ich hoffe, daß Ihr den Brief veröffentlicht, und meine Fragen beantwortet. Ansonsten ist Eure Zeitung, eher gesagt Zeitschrift, sehr gut!!! Am besten gefallen mit die Hotline (Top 30), Secret Service und die jetzt erschienenen Karteikarten gleich vorne im Heft. Könntet Ihr für vier Karten nicht auch acht bringen? Sonst habe ich nichts zu bemängeln.

TCJ

(Anm. d. Red.: zu 1.: Die Special Nr.3 hatte nun mal „Konsole, Konvertierung und Spielhalle" zum Thema. Special Nr.4 wird wieder eine reine „Secret Service"-Special werden. zu 2.: Ehrlich gesagt, wir finden's so hübscher. zu 3.: Der normale Anzeigentext ist hier in ASCIIs verschlüsselt, damit man die „PLK"-Anzeigen nicht so ohne weiteres aussortieren kann. zu 4.: Weil wir's nicht dürfen.)

„Kein Secret Service..."

Hallo ASM! Als ich nach einiger Zeit des Suchens die ASM-Special Nr.3 in die Griffel bekam und las, durchfuhr mich ein Schreck: Wo issn' da bitte der Secret Service?! und die Pokes ?! Nischt zu sehen davon, aber 'ne Menge Konvertierungen, Spielhallenteil und Tests. Dat war's schon!!! Kleine Frage: Wozu kauft man sich die ASM-Special, wenn man dort nur das ASM-übliche liest?! In der „normalen" ASM gibt's doch das gleiche! Und dazu ein „Special" für 7,50 DM, anstatt 6,50 DM?! Keine Angst, ich verlasse Euch deshalb nicht, aber Ihr könntet 'ne Menge Leser verlieren, wenn Ihr das nicht behebt ...

Markus Ulbrich, Berlin

(Anm. d. Red.: In der Special Nr.3 war kein Secret Service! Das war so richtig und geplant, da das Thema der dritten Specialausgabe „Spielhalle, Konvertierungen und Konsole" hieß, und davon war das Heft ja schließlich randvoll. Daß dies Thema nicht bei jedem voll ankommt, ist nicht zu ändern.)

„Dies und das..."

Erst man ein kleines „Vorspiel"; ich las in der ASM 9/88 den Test über Euer „Spiel des Jahres '88", über „Football Manager II" und war schon im Begriff, mir das Game zu kaufen. Am nächsten Tag las ich jedoch die Computerzeitschrift XXXXXXXXX, die Euer Supergame überhaupt nicht toll fand, sondern ihm nur einen Platz im mittlersten Mittelfeld zuwies.........?????? (Meinungsverschiedenheit?!).

Aber ich wollt' ja eigentlich meinen Senf zu Eurer ASM loswerden. Zuerst einmal die Kritik: 1. Ihr geht viel zu locker mit Eurem schönen Hitsternchen um!!!! 2. Manchmal kriegen viele Spiele, die eine niedrigere Punktzahl haben als andere trotzdem einen Hitstern, obwohl das andere Game keinen bekam (Grund!?). Aber das war's auch schon kritikmäßig.

Jetzt nur noch das wohl schon mehr als obligatorische Lob an Euch loswerden, und schon kann's losgehen. Ihr seid wirklich allererste Sahne, was Euer Gebiet betrifft (wo auch sonst?)!

Positives: 1. Mit der neuen Software-Bibliothek ist Euch endlich mal ein großer Wurf gelungen (sehr gut)! 2. Warum immer die Meckereien über Euren Armen (schnüff...) Stefan Bayer (Donald Bug: gut)!? 3. Super, daß Ihr so schön viele Seiten auf das „feedback" verwendet, aber es könnten fast noch mehr sein (schwärm...)! 4. Beim „Blickpunkt" hab' ich zwar den Unterschied zwischen ihm und den Tests bis heut' nicht kapiert, aber wahrscheinlich bin ich nur zu doof. 5. Denkmal und Sportkaleidoskop sind spitze; die Konvertierungen sind sogar noch besser. 6. **Das absolut geilste, was Ihr habt ist aber der „Secret Service" und die „Hint Hunt"-Ecke!!!!(da schlägt das Herz eines jeden Copy-Freaks höher)!!!!!!!** 7. Die neue Rubrik mit den Videospielen ist auch sehr gut gelungen. 8. Für den Programmierer sehr interessant: „Anwender, Microwelle und PD-News"!!

So, das war's auch schon, bleibt nur noch die Frage nach Sinn oder Unsinn Eures Covers und der Poster; ich finde, Euer Zeichner Mark Bromley hat ein großes Lob verdient, denn die Bilder sind immer einwandfrei!! Zum Schluß noch eine Frage: Ich möchte mir zu meinen ST einen nicht zu teuren Monitor kaufen; könnt Ihr mir einen empfehlen? So long!!

Lasermaster

(Anm. d. Red.: Ein guter Monitor ist z.B. Ataris Produkt SC-1224 (Farbe).)

„Klatsch..."

Leider können wir nicht mit dem obligatorischen, rituellen Lob anfangen, da Ihre Zeitschrift unter jedem Niveau ist. Welche Altersgruppe sprechen Sie mit diesem Quatsch an? Zuerst zum Cover: Wir haben uns neulich zum ersten Mal Ihre Zeitschrift gekauft. Schon das äußere Erscheinungsbild erinnert an ein Comic-Heft für Dreijährige. Dementsprechend hat uns auch die Verkäuferin angeschaut. Gleich beim Aufschlagen der ersten Seite erblickten wir Ihren Chefredakteur Manfred Kleimann mit Schrecken, darunter gleich ein schauderhaftes Comic! Nicht nur, daß es kindisch gezeichnet ist, auch das Niveau und die Pointe lassen sehr zu wünschen übrig.

Bei weiterem Durchblättern Ihrer Ausgabe fiel uns sofort die Menge Leserbriefe auf. Wie Sie zu dieser Fangemeinde gekommen sind, ist uns unerklärlich! Die uns bekannten Programme, die Sie getestet haben, sind alle zu positiv bewertet worden. Besonders auffallend ist die Bewertung von „Football Manager II" von Addictive Games für den Atari ST, welches sie als perfektes Simulationsspiel mit dem ASM-Hitstern ausgezeichnet haben. Von diesem Programm kennen wir eine 1:1 Umsetzung für den Amiga, die auch für Atari ST-Verhältnisse kein Hit ist ... Anwender kommen bei Ihrer Zeitschrift wahrlich nicht auf ihre Kosten. Ganze sechs Anwenderprogramme, darunter zwei Viruskiller, haben Sie getestet!!! Und dafür verlangen Sie stolze 6,50 DM, die wir nächstens besser anlegen werden!! Wir hoffen, daß Sie unseren Brief inmitten der anderen Sülzbriefe zur Diskussion stellen werden. Mit freundlichen Grüßen,

Lars Merkle + Thorsten Hermann, Frankfurt a/M

(Anm. d. Red.: Inmitten aller unserer „Sülzbriefe" stellen wir!)

„Service"

Hallo ASM-Redaktion!!! Dies ist mein zweiter Brief fürs Feedback, und ich hoffe, daß Sie diesen abdrucken werden. Als erstes möchte ich Ihnen ein großes Lob aussprechen, da die ASM die beste im Moment existierende Computerzeitschrift ist. Als zweites möchte ich Vorschläge zur Verbesserung machen ... 2. Mehr über Firmen und Programmierteams bringen. 3. Versucht einmal, die Spieletests nach Computern zu ordnen (Vorschlag wurde schon in der ASM 9/88 unterbreitet). Jetzt habe ich noch allgemeine Anmerkungen. Ich finde, Donald Bug sollte bleiben, denn er nimmt nicht viel Platz weg und sorgt ein bißchen für Auflockerung. Noch eine Frage: Ich habe ein Abo; wird es nach Ablauf eines Jahres noch weitergeliefert, oder muß man einen neuen Abo-Auftrag abschicken?

Es ist eine super Idee gewesen, Karteikarten von Spielen in die Hefte zu tun. Nur wäre es angebracht, auch einen Karteikasten auf den Markt zu bringen. Die Titelbilder der ASM können ruhig bleiben, aber die Poster sollten doch lieber nicht gezeichnet werden, sondern es sollten Titelbilder von Spielen sein. Die Microwelle ist ein fantastischer Einfall gewesen und muß unbedingt bleiben!!!! Der Umfang des Feedbacks ist in Ordnung. Hoffentlich bleibt Ihr bei Eurem Konzept. Ihr seid nämlich bis auf die Schachecke rundum super!!!!!!

Dragon

(Anm. d. Red.: Bis zu ihrer Abbestellung wird die ASM geliefert, natürlich auch über Jahresfrist hinaus.)

„Erpressung – 'live'"

Hallo ASM, ob Ihr es nun glaubt, oder nicht, Eure Zeitung (Anm. d. Red.: Zeitschrift!) ist ganz einfach die beste!!! Leider ist der Grund meines Schreibens nicht so sehr erfreulich! Der Tag begann ganz wundervoll, jedoch also ich die Post holte und einen Erpresserbrief vorfand, konnte ich es gar nicht glauben!! Brief liegt bei!! Da Ihr ja schon Erfahrung in solchen Fällen habt, hoffe ich, daß Ihr den Erpresser ausforschen könnt!!!!!!!!! Ich bin Österreicher und gebe zu, daß ich auch raubkopierte Software tausche, denn wer tut das nicht, aber bei einer Erpressung hört sich bei mit der Spaß auf!!!!

Name ist der Redaktion bekannt

(Anm. d. Red.: Hier seht Ihr einen Original-Erpresserbrief, den uns der Autor obigen Briefes zugesandt hat. Das Beispiel hat vermutlich Schule gemacht. Wie man aber am letzten Erpressungsfall gesehen hat, lohnt es sich für den Erpresser weiß Gott nicht. Wir hoffen also, daß die Erpressungen, ob „gerechtfertigt" oder nicht, bald ein Ende haben.)

Hi, Du Schwein!?
Schick 50 DM oder ich die Bullen!?
Schick 50 DM an:
PLK 040802 D
4780 LIPPSTADT

P.S. Überleg dir gut!?

„Erpressung – Nr.2"

Hallo ASM-Redaktion! Ich wollte Euch als Dauerleser schon lange einmal schreiben. Aber als ich im Feedback die gesamten Erpresserbriefe gelesen hatte und auch ich, da ich eine Anzeige bei Euch aufgegeben hatte, so einen Fetzen bekommen habe, mache ich nun Ernst. Hier der Wortlaut des Briefes: He, Du Scheisser!!! Wir wissen, daß Du mit Raubkopien handelst. Wir wollen unseren Anteil. Also schick gefälligst 30 DM an diese Adresse: TPW, PLK 125 427 C, 7464 Schömberg 1. Wenn wir die Kohle nicht innerhalb von 2 Wochen haben, dann verpfeifen wir Dich bei den Bullen. Das ist kein Spaß, also schick uns lieber die Mäuse, usw. Ich habe das Geld natürlich nicht geschickt. Vielleicht ist es möglich, die „Scheisser" ausfindig zu machen. Ich gebe jedenfalls keine Kleinanzeigen mehr auf.

Name ist der Redaktion bekannt

(Anm. d. Red.: Hier gilt dasselbe wie auch bei Brief Nr. 1)

Hallo ASM-Redaktion

Ich lese schon laengere Zeit die ASM und bin auch sehr zufrieden. Fuer den Preis von 6.50.- komme ich (User eines C-64) voll auf meine kosten. Ich kenne keine Zeitschrift die so vielseitige Themen hat. Doch nun zum Hauptgrund meines Leserbriefes. Ich bin ein grosser Spiele- und Anwenderfan. Ich schaue auch immer auf die Namen der Programmierer. Mein Wunsch (es waeren sicherlich noch viele andere Leser damit einverstanden) ist ein Bericht ueber einen beruehmten Programmierer in jeder Ausgabe. Zum Beispiel wuerde ich gerne mehr ueber Robb H., C. Huelsebeck & ander Programmierer in verschiedenen Bereichen erfahren. Es waere angebracht einen Lebenslauf mit Foto ueber den Programmierer abzudrucken. Ich hoffe, dass andere Leser die ebenfalls mehr ueber Programmierer wissen moechten sich ebenfalls fuer diese neue Anschaffung einsetzen o. aeussern. Ich hoffe, dass Sie diesen Brief auch veroeffentlicht wird.

Mit besten Gruessen ein Treuer ASM Freak !!!

Jesse Tourney

Jesse Tourney

P.S. Behaltet euren Humor... BYE



„Begeisterung..."

Ich bin seit Ausgabe 12/87 begeisterter ASM-Leser! Ich schreibe zum 1.Mal und möchte auch mal meinen Kätschapp (nicht nur immer Senf) zu Eurem hyper-güllen (nicht zu verwechseln mit den Ausscheidungen einiger Tiere) Magazin beitragen!
Also, hier habt Ihr meinen Kätschapp: (Ich beziehe mich vorwiegend auf ASM Nr.9/88!)
1. Cover: Bis jetzt super, weiter so! Bringt das letzt Cover doch als Poster! (hat Euer Zeichner wohl aus Supermähn IV??)
2. Soft-Bibliothek: Tolle Idee!!
3. Vorwort: O.K.
4. Donald Bug: Tja, ich bin zwar kein Comic-Foe; D.B. ist ächt spitze, aber in einer Compi-Zeitschrift....?
5. Inhaltsverzeichnis: Könntet Ihr nicht alle getesteten Games auflisten? (Screenshots weglassen?)
6. Tests: Euer Stil gefällt mir ganz gut, aber wie Ihr manchmal über schlechte Soft herzieht! Da erfährt man z.B. nur, daß das Game Sch.... ist, oder gar... usw. und über das Spiel erfährt man Null (siehe ASM Nr. 9/88, S.13 „Samurai in Blech" (schon diese Überschrift!))! Übrigens, ich finde es nicht nötig, daß ein Tester die (schlechte) Meinung eines anderen in seinen Bericht hineinnimmt. (Siehe S.17 „Ich glaube, ich träume". Also wirklich, Manfred!!)
7. Feedback: Einer der wichtigsten und besten Teile der ASM, wie ich meine; allererste Sahne!
8. Die gesammelten Werke: Gut! Es wäre aber besser, wenn sie ganz hinten stehen würden! (Was bedeuten eigentlich die Zahlen hinter den Heftnummern?)
9. Oldie: Naja, ein (ur-)altes Game nochmal zu beschreiben, was eh jeder kennt, ist glaub' ich unnötig!?
10. Hits und Hotline: Sehr gut! Es kann nicht besser sein!
11. Im Blickpunkt: Ganz gut, aber es könnte etwas übersichtlicher sein (alle Blickpunkte hintereinander!?)
12. Sportkaleidoskop: Auch ganz gut, aber bitte keine Test mehr über zwei Seiten!
13. Denk(-)Mal: Gut!
14. Report: Informativ!
15. ASM-Beziehungskiste: Sehr gut!!
16. ASM-Dauer-Power: Sehr gut!!
17. Adventure-Corner: Gut!
18. Interview: Gut!
19. Konvertierungen: Sehr, sehr gut!!! (dickes Ausrufezeichen!!!)
20. Public Domain News: Gut zu gebrauchen!
21. Spielhalle ASM: Sehr, sehr gut!
22. Secret Service: Das beste in der ASM überhaupt! Ich will gar nicht soviel darüber schreiben, denn Ihr wißt ja schon längst, daß der Secret-Service maxi-gülle, usw....ist! (mehr, mehr, lechz!)
23. Schachecke: (Anm. d. Red.: schon geschehen, Ihr wißt sicher, was jetzt gekommen wäre)
24. Kleinanzeigen: Gut!! (was soll ich mehr dazu sagen?)
25. Flop Ten: Sehr gute Idee! Da wird man wenigstens vor schlechter Soft gewarnt!
26. Microwelle: Super!
27. Videospiele: Das einzige, was noch fehlte (?)! Jetzt seid Ihr (fast) perfekt!
28. News: Dürfen nicht fehlen!
29. Anwender: Nicht mehr und nicht weniger!
30. Generalkarte: Find' ich nicht so wichtig!
31. Game Over: Hilfreich!
32. Gesamturteil: Die ASM ist einfach spitze...etc...etc...etc...!

Martin Frank, Langenfeld

(Anm. d. Red.: Die Zahlen hinter den Heftnummern sind die Seitennummern, auf denen die verzeichneten Tests zu finden sind.)

„Selbstjustiz"

Sehr geehrte ASM-Redaktion! Erstmal ein Lob an Eure Zeitschrift, sie ist, bis auf einiges echt ok, vielleicht sind die Tests manchmal etwas zu lang. Donald Bug finden wir sehr gut, sogar meinen wir, daß noch mehr Comics davon abgedruckt werden sollten.
Wir sind eine Hamburger Crackergruppe, die sich ausschließlich mit Raubkopien beschäftigt ... Wir haben bereits alle der über Hamburg verteilten Standorte unserer Gruppe eingeschaltet, so daß wir eigenhändig dem „Fall Scussolini" nachgehen werden. So, das wär's dazu. Doch möchten wir noch etwas zur Ausgabe 9/88 Ihrer Zeitschrift loswerden. Findet Ihr nicht auch, daß Ihr etwas zuviel Programme auf dem Spectrum und dem Atari ST getestet habt ...

The Cracking Bull & Company, Double H

(Anm. d. Red.: Wir bitten hiermit alle Leute, die sich verpflichtet fühlen, gegen Erpresser vorzugehen, dies der Polizei zu überlassen. Selbstjustiz ist auch heute nicht erlaubt, und wir sind hier ja nicht im Wilden Westen. Zudem würde dies nur den Leuten wieder Wind in die Segel geben, die sagen, daß Video- und Computerspiele Hemmschwellen abbauen, und den Menschen verrohen lassen.)

„Gemeinschaftsurlaub?"

Hallo ASM-Redaktion, Eure Zeitschrift ist wirklich sehr gut (Congratulations!!!!). Ich kenne keine andere Softwarezeitschrift, die gegen das Original (ASM) eine Chance hat! Nun aber zum eigentlichen Grund meines Schreibens: 1. Müßt Ihr unbedingt diese Doppelausgaben herausbringen? Schließlich braucht Ihr ja nicht alle (die Redakteure) auf einmal Urlaub zu machen?!? Selbst eine etwas dünnere ASM würden bestimmt die meisten Leser akzeptieren, oder? 2. Wißt Ihr, ob „Ports of Call" auch auf dem ST erscheinen wird? Wenn ja, wann ist es zu erwarten?

Christian Arnold

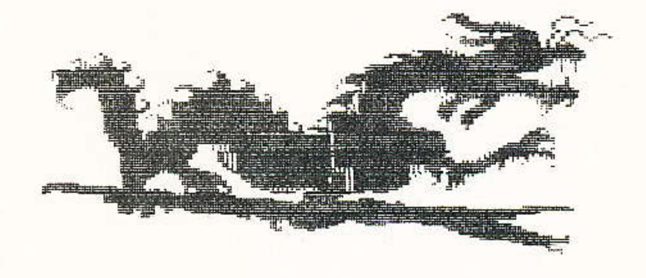
(Anm. d. Red.: Keine Angst, wir machen im Sommer keinen Gemeinschaftsurlaub, aber es ist nun mal die Sommerzeit, die urlaubsmäßig sehr begehrt ist. Somit mußten wir die ASM bisher in den heißen Monaten mit reduzierter Mannschaft produzieren, was in den beiden Doppelausgaben resultierte. Naja, inzwi-

---

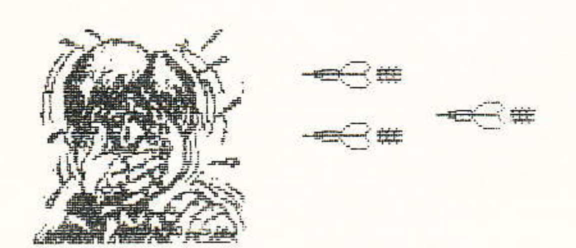
Hamburg, den 6.September 1988

Sehr geehrte ASM-Redaktion !

Ihr erstes Sonderheft war genial;das zweite nicht außergewöhnlich aber das dritte schlicht ein Witz.Aber das kann ja nur wieder besser werden , man sollte die Hoffnung ja niemals aufgeben ! Leider wurde auch auf Secret Service gänzlich verzichtet und ASM ohne Secret Service ist wie ein Computer ohne Tastatur.Sie sollte ASM monatlich herausbringen (auch im Sommer trotz Holidays!) und dazu ca. 3-4 Sonderhefte jährlich.Dem Wunsch nach Spielepostern (California Games,Bard's Tale III oder Pirates) von Gabriele von Scharz möchten wir uns anschließen.Außerdem würden wir es befürworten,



wenn Sie pro Ausgabe mehrere Kopfnüsse veröffentlichen könnten.Doch genug der negativen Kritik,ASM ist weiterhin eine Super-Zeitschrift (trotz des Ausrutschers mit dem dritten Sonderheft);deshalb warten wir auch schon sehnsüchtig auf die nächste Ausgabe.Neben Secret Service & Feedback ist auch die Microwelle eine gute Erweiterung der ASM.Zum Schluß noch ein Tip für The Destiny Knight :
Probiert mal den Spell ZZGO im Kampf ! (Dies ist besonders im Fight gegen Lagoth Zanta sehr wirksam)



Soweit das Thema Leserbrief
zwei treue Leser

schen sind wir ja ein paar Leutchen mehr geworden. Wer weiß, vielleicht wird sich ja im nächsten Sommer etwas ändern. Zu 2. ist uns leider derzeit nichts bekannt.)

„Gesammelte Secrets"

Hallo ASM! Hier nochmal ein (hoffentlich erfolgreicher) Versuch eines Leserbriefes: Mir gefällt Eure Zeitschrift unheimlich gut, was wohl auch schon in meinen letzten Briefen rüberkam. Ich will jetzt auch nicht groß an den winzigen Schönheitsfehlern Eurer ASM herumkritisieren, aber eines fehlt Euch einfach. Wie sich aus meinen Kopfnüssen und meinen Beiträgen zum „Secret Service" unschwer ersehen läßt, bin ich ein großer Adventure-Freak, und ich habe auch einige (viele sogar) davon im Haus. Um manche Spiele zu lösen (um dafür vielleicht eine neue Kopfnuß zu schreiben!) schaue ich auch schon mal in den „Secret Service". Leider ist es eine elende Sucherei, bis man den Tip, an den man sich erinnert hat, endlich gefunden hat und feststellt, man kann ihn gar nicht brauchen. Was da für eine Zeit draufgeht! Kopfnüsse kann man mit viel Mühe aus den „Gesammelten Werken" raussuchen, wobei nicht einmal alle „verkopfnußten" Programme entsprechend gekennzeichnet sind.

Was ich sagen will, ist wohl klar: Es fehlen die „Gesammelten Secrets"! Eine alphabetische Liste der im „Secret Service" behandelten Programme. Das nutzt allen was: Cheatfreudigen Ballerfans like „Otti Stallone" usw. Und falls man einen nutzlosen Hint findet, ist der Zeitverlust, der beim Durchblättern einer ASM nach der anderen entsteht nicht so hoch. Zur Not kann man für die „Gesammelten Secrets", oder wie Ihr sie auch nennen wollt/würdet, ja die Schachecke um eine halbe bis ganze Seite kürzen, aber bitte nicht den „Secret Service"! Ciao,

Oliver Luschnath, Siegen

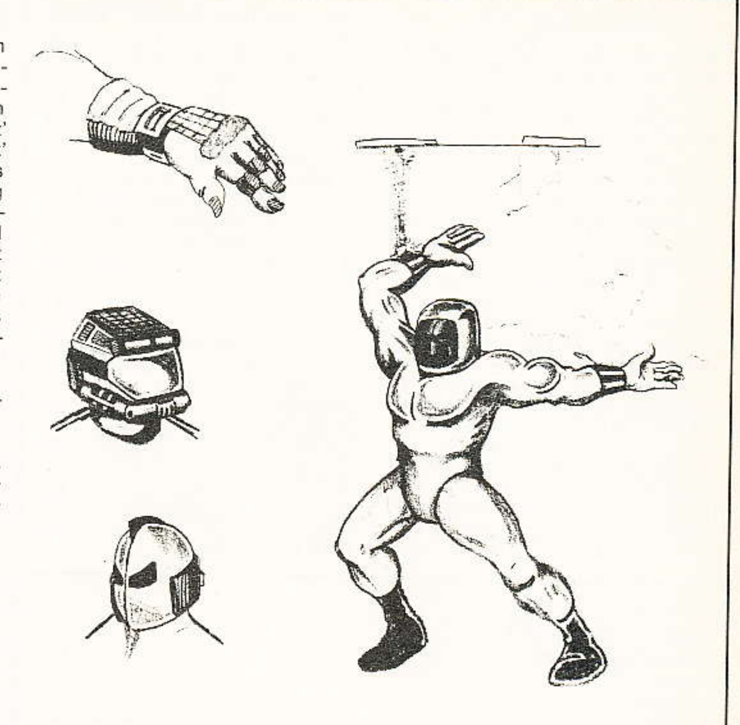
(Anm. d. Red.: Wartet nur, die Special Nr.4 ist im kommen...)

„Alternative?"

Hallo, ASM! Also, fangen wir gleich an: Eure Titelbilder: Naja...vergessen wir's...Eure Comic-Strips (Donald Bug): Aaaarrghhh! So 'n Schund! Warum ich Euch jetz' schreibe: Ich dachte mir, Ich schick' denen mal ein paar Bilder von uns (G-P), und frag' mal, ob Donald Bug kündbar ist...(hehehe...) Naja...-Spaß beiseite...Druckt doch mal die beiliegenden Bilder ab, und laßt die Leser entscheiden, ob sie statt Donald Bug nicht lieber mal ein paar der gezeichneten Typen als Comic-Strip-Helden in der ASM lesen wollen... Ach ja...In der ASM gab's ja auch schon mal eines von unseren Bildern (Radwar-Party-Stimmungsbild)... Ich würde mich wirklich freuen, wenn wir für die ASM mal was zeichnen könnten... Oder, wenn Ihr wenigstens mal diese Bilder im ASM-Magazin abdrukken würdet. Danke! Ok, das Blatt ist voll, mein Kopf ist leer, ich mach' jetz' Schluß... (Nicht von Göthe, sonder von MIR...hehehe...)

Genesis Projects

(Anm. d. Red.: Hier seht Ihr ein paar von den (zahlreichen) Zeichnungen, die bei uns eingegangen sind. Ganz ordentlich...)



„1. XXX indiziert"

Als ich eines Morgens in einen Computerladen ging, um mir von meinem Ersparten ein Spiel zu kaufen, gab es dieses nicht mehr. Also kaufte ich mir das damals noch nicht indizierte Spiel Platong (Name von der Red. geändert). Da ich ab und zu ASM kaufe, las ich, daß besagtes Spiel in Ausgabe 7/1988 auf Platz 1 war. In Ausgabe 9/1988 stand da: Aktuelle Platzierung: 1; Letzte Platzierung: 1; Spiel: XXX (indiziert). Was soll ich jetzt damit machen? – es verbrennen? – es auf den Müll schmeißen? Das war ja mein Geld!

Robert Hörnig, Kitzingen

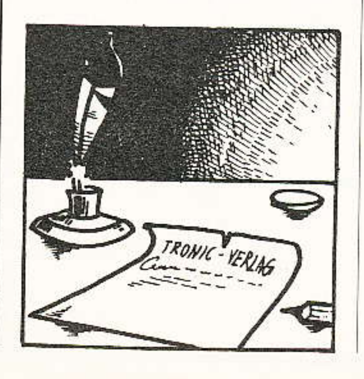
(Anm. d. Red.: Keine Angst, Du hast Dir das Spiel ja legal gekauft, somit darfst Du es auch behalten – Natürlich kannst Du es auch zu uns schicken, wir sind dankbar für beinahe alles!)

„Fragen, Fragen..."

...haben nämlich ein paar brennende Fragen: 1.) Warum ist „The Train" nicht verwerflich im Gegensatz zu Txxxxx (Anm. d. Red.: indiziert!)(-vielleicht weil bei „The Train" unserer bösen Opis getötet werden?)? 2.) Wieso gibt's so endlos viele ASM-Hits? 3.) Was hat „phillip" dagegen, für Deutschland zu kämpfen (Test „World War I")? 4.) Ist es möglich, daß OBLITERATOR, 20000 MEILEN UNTER DEM MEER und ATRON 5000 auf den C-64 konvertiert werden? 5.) Warum ist 1/4 der ASM in Englisch geschrieben? Durch mangelnde Englischkenntnisse haben wir da einige Probleme beim Lesen. Was heißt „Hint Hunt", was „Feedback"?

Hint und Hund, Siegen

(Anm. d. Red.: 1. Hierbei kommt es natürlich, neben der Realitätsbezogenheit des Programmes auch auf die Einstellung des Testers an. 2. Waren es wirklich so viele? Na, wenn sich dies als allgemeiner Wunsch herausstellen sollte, werden wir wohl in Zukunft noch etwas kritischer sein müssen. 3.) „Phillip" ist ein überzeugter Pazifist, somit hat er allgemein etwas dagegen, „die Waffe in die Hand zu nehmen". Der Test sollte ja auch hauptsächlich auf die strategische Seite des Programms eingehen. 4.) Vorläufig keines der genannten Programme, sorry! 5.) Well, that's the question... Wir finden eigentlich nicht, daß zuviel in Englisch geschrieben ist, und wenn, dann nur unwesentliche Anmerkungen. Wir stellen das aber gerne zur Diskussion. „Hint Hunt" heißt soviel wie „Jagd nach Hinweisen/Tips" (Hint = Hinweis/Tip; Hunt = Jagd), „Feedback" heißt in etwa „Rücklauf" (=Reaktionen; in diesem Falle unsere Leserpost))



„'Raubkopien – noch mehr"

Hi Freaks! Ich habe gerade die Ausgabe Nr.9 vor mir liegen, und jetzt will ich Euch auch mal schreiben. Zuerst einmal das gewohnte Lob: Eure Zeitschrift ist super!!! Ich lese die ASM jetzt schon ziemlich lange, war aber vor kurzem zur Xxxxx Xxxx übergelaufen, komme nun aber reumutig zurück, da Ihr für das gleiche Geld das Zwei- bis Dreifache bietet, und ich festgestellt habe, daß die obengenannte Zeitung von Euch ganz schön abgekupfert hat, oder??? (Mich würde die Meinung anderer Leser dazu interessieren!) Jetzt noch was zu der Diskussion über Donald Bug; ich finde, diese halbe Seite von ca.140 Seiten (das sind ca. 0,4%) ist es nicht wert, daß darüber so diskutiert wird. Ich persönlich finde die Comics ganz lustig, und die, die ihn abgeschafft haben wollen, hätten dann 'ne halbe Seite mehr Tests (wahrscheinlich von einem schlechtem Game, da gute Games länger getestet werden!), aber das lohnt sich nicht...

Holger Joneleit, Welver-Dinker

(Anm. d. Red.: Tja, so ist das nun mal – oft kopiert und nie erreicht!)

An die beste deutsche Softwarezeitschrift (ASM)

Zuerst einmal das schon obligatorische Lob an euch : Ihr werdet von Ausgabe zu Ausgabe besser, und auch der **beste Computer**, der **Amiga** kommt bei euch (meistens) nicht zu kurz (Greetings to Otti!).
Doch leider wurde in der letzen Ausgabe meine Freude beim Lesen der Konvertierungs-Seite ein klein wenig getrübt. Wo sind die Konvertierungen für den Amiga geblieben?? Läppische 3 Umsetzungen habe ich (nach einigem rumsuchen) entdecken können. Dagegen standen 10 (in Worten: Zehn) Umsetzungen für den ST im Heft !!

Wo sind z.B. Buggy Boy, The Sentinel, Black Lamp, Return to Genesis etc. abgeblieben??? (jawohl, es gab sie zu diesem Zeitpunkt schon!)

Es ist klar, das jeder eurer Mitarbeiter (in diesem Fall Michael Suck) "seinen" Computer bevorzugt, aber deshalb darf er doch nicht so einfach die anderen Computer weglassen! Jeder Computertyp sollte meiner Meinung nach gerecht behandelt werden (Auch Nintendo und Sega).

Also bitte, zieht den Schuldigen zur Rechenschaft und bestraft ihn entsprechend (Alle Donald Bug Comics nochmal durchlesen).

Mit freundlichen Grüßen:

Dr. Freud from Encom Software

„...für jeden was“

Hallo, **A**lter **S**piele **M**üll. Hier sind wir! Die Spezialisten (B.D.S. and H.O.N.).
Kritik: Beanstandet werden folgende points:
No.1 Zu teuer (Euer horrender Preis von 6,50 DM ist der glatte Wahnsinn!!! Angemessen sind 2,50 DM)
II. Titelbild läßt eher auf ein MAD-Heft schließen! Angebracht wäre ein Mülleimer (sehr groß).
3. Ordnung fehlt vorn und hinten!! Alle Sorten durcheinander. (gut wäre ein Müllsortieranlage).
Nummer vier: Tips und Spielauflösungen bringen einen feuchten Ker...wie man z.B. bei der Gremlins-Anleitung sieht !!! Die funktioniert nämlich nicht. (Zu wünschen wären wären bessere Auflösungen zu **neuen** Games. Kein alter Schrott mehr!!!)
Five: Das Papier ist zu hart!! Ihr müsst wissen, bei mir wandert Eure XYQ?=%+-Zeitung immer ins Sch...-Haus. Und da will ich Softpapier!!!!
12/2.) Wiedereinführung der Indizierungsliste und die Vorstellung indizierten Stuffs!!! Steigt der Bundesprüfstelle auf den Hut, denn wir wollen ja wissen, was für Games wir brauchen.
7.) Klumpposter rauslassen!!! Am besten gleich ins Klo und dann gaaaanz schnell runterspülen. Angebracht wären dafür Film- und Musikposter. Aber gaaaanz neue Sachen, is'ja logo!!!!
UND HIER EINE KLEINE VERSCHNAUFPAUSE!!! FÜR DIE SCHNELLSPANNER, DIE GERADE AM BODEN HERUMKRIECHEN UND SICH VIELLEICHT ZU TODE LACHEN...
Numero otto (nicht der Film!): jetzt ohne Scheiß: Bitte druckt diesen Brief in Eurer ASM, Abt. Feedback (graue Seiten) unbedingt ab. Mit freundlichen Grüßen...

BDS and HON

Andreas Trütsch
Degersheimerstr. 18
CH-9230 Flawil

25.07.88

Tronic Verlag GmbH
Postfach 870
D-3440 Eschwege
Deutschland

Hallo ASM-Team,

Wir sind eine kleine Gruppe fanatischer MSX-Freaks, darum sind wir bestrebt immer die neueste MSX Software zu besorgen.
Wir wissen zwar, dass MSX nicht mehr ganz auf der Höhe ist (nie war !!!), aber trotzdem Denken wir, dass unser MSX-2 Computer der Beste & Bitter ist.
Da in der letzten Zeit reichlich sagenhafte MSX Programme erschienen sind/und werden, haben wir uns entschlossen, Euch diesen Brief zu schreiben, um die Bitte los zu werden Gelegentlich für Eure Zeitschrift Testberichte zu schreiben.
Besonders für MSX-2 Programme wie z.B.
ANDOROGYNUS (2 Mega-Rom)
USAS
VAMPIRE KILLER
METAL GEAR
DYNAMIC PUBLISHER (DTP)

Das ist nur eine kleine Auswahl der zur Zeit erhältlichen MSX-2 Programmen.

Wir lesen die ASM immer gründlich durch, finden es jedoch schade, dass MSX so kläglich vertreten wird.

Darum bitten wir Euch, uns zurückzuschreiben.

Mit freundlichen Grüssen

„Indiziertes“

Als erstes möchte ich Euch mal ein großes Lob für Eure Zeitschrift aussprechen. Sie ist astrein! Am liebsten lese ich die Spieletests und die Messeberichte. Meine Favoriten bei den Testern sind Uli und Ottfried, die Ihr Handwerk verstehen. Aber jetzt zu meinen Anliegen: In einer Liste, in der indizierte Spiele aufgeführt sind, las ich von einem Spiel mit dem Namen „Küstenluchs“ (Name doppelt geändert – erst vom Einsender, dann von der Red.). Als ich dann einige Zeit später durch unser Kaufhaus schlenderte und die Computerabteilung unsicher machte, entdeckte ich, na...? Eben dieses Spiel! Wie kann das sein? 2.) Kann es sein, daß die Firma Aegis von dem Amiga-Hit „Ports of Call“ eine Umsetzung für den C-64 herausbringt? Wenn ja, wann? ... Eine Bitte habe ich noch. Könnt Ihr noch einmal das Bewertungskästchen von dem Spiel „Rock 'n Wrestle“ im Feedback veröffentlichen? ...

Stefan Heinisch, Bottrop

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Dein Lob, auch Uli und Otti sahen sich bestätigt. Tja, da ist der „Küstenluchs“ dem Kaufhaus wohl dazwischengerutscht; wir wollen ja niemandem etwas unterstellen... zu 2.) Uns liegt kein diesbezügliches Info vor, leider! „Rock 'n Wrestle“, da isses: Grafik: 10, Sound: 9, Spielidee: 10, Spielmotivation: 10; Test in 4/86)

„Gesucht: Information“

Bevor ich zum eigentlichen Grund meines Schreibens komme, möchte ich Euch mit Lob überschütten ... Nun möchte ich mich bei Euch informieren, da ich meinen C-64 bis Weihnachten aufrüsten, bzw. aufmotzen möchte. 1. Drucker: Welcher ist am geeignetsten für meinen C-64? Welcher hat das beste Preis/Leistungs-Verhältnis? Wieviele Nadeln sollte er besitzen? 2. Modul: Welches Modul könnt Ihr empfehlen? Wie sieht hier das Preis/Leistungs-Verhältnis aus? 3. Musikerweiterung: Gibt es eine Musikerweiterung für den C-64? Wenn ja, P/L-Verhältnis? ...

Afam Bilson, Altdorf

(Anm. d. Red.: zu 1.) Empfehlen können wir aus eigener Erfahrung z. B. den Star LC-10. Für seinen Preis leistet er Erstaunliches. Grundsätzlich gilt aber: Je mehr Nadeln, desto besser (und teurer). Zu 2.) Ein gutes Modul ist z. B. das „Final Cartridge III“. Auch P/L-mäßig ist es in Ordnung. Und schließlich 3.) Hierfür müßtest Du Dich mal bei Hardwarehändlern umhören.)

„Nicht genug“

Ich lese seit ca. einem halben Jahr Eure Zeitschrift, und ich muß zugeben, daß sie mir sehr gut gefällt – sie ist sehr gut aufgeteilt ... Mein Anliegen besteht darin, daß mir der Secret Service zu wenig ist. Die Ausgabe Nr. 9/1988 zum Beispiel hat 137 Seiten und davon nur 7 Seiten Secret Service und 3 Seiten, hint-hunt. Das heißt, daß diese beiden Rubriken zusammen 7,2% Eurer Zeitschrift Nr.9 ausmachen. Ich finde (und ich denke, daß ich nicht der einzige bin), daß das zuwenig ist – wo ich doch Euren Secret Service am meisten schätze. Bitte schreibt doch (wenn Ihr diesen Brief veröffentlicht), ob Ihr genug Secret-Stoff hättet, um etwa 10-12 Seiten Secret Service abzudrucken. Auch möchte ich gern wissen, ob Ihr Euch immer Eure gesamte Leserpost durchlest, oder ob das soviel ist, daß Ihr die Hälfte wegschmeißen müsst (ungelesen). Ansonsten finde ich Eure Zeitschrift (und nicht nur ich) sehr gelungen. Auch der Preis ist einigermaßen angemessen. Bitte nehmt Euch diesen Brief doch mal zu Herzen. Und denkt darüber nach, was ich empfohlen habe.

Ke-Ko Soft

(Anm. d. Red.: Hmmmm, mehr Secret Service? Da müßten unsere Leser noch ein ganz klein wenig fleißiger sein, mal schauen, ob man da was machen kann. Die Leserpost lesen wir bis auf den letzten Schnipsel (uff). Es ist ein ganz schöner Berg, aus dem wir jedesmal die interessantesten und aktuellsten Briefe rausfischen und hier veröffentlichen. Leider können wir unmöglich alles hier abdrucken, freuen uns aber über jeden Brief. Also, schreibt, Leute, schreibt!)

„Hoch, höher, am höchsten“

Daß der C-64 16 Farben darstellen kann, weiß jeder; aber kaum einer weiß, daß der C-64 auch eine begrenzte Anzahl an Spielen hat. Es gibt ja inzwischen so viele Programme für den C-64. Man kann sie unmöglich zählen. Aber sobald es das 256-hoch-65535te Programm gibt, wird es keine neuen Programme für den C-64 geben. Denn rein mathematisch passen genau 256-hoch-65535 Programme in den 64K-Speicher des C-64. Wann die Zahl erreicht ist, weiß kaum einer, aber eines steht fest: Wenn es mit der Softwareproduktion so weitergeht, wird irgendwann die magische Grenze des C-64 erreicht sein. Programme, die eine Diskettenseite belegen wird es insgesamt 256-hoch-174848mal geben. Außerdem ist es interessant zu wissen, daß es nur 2-hoch-64000 Hiresbilder für den C-64 geben kann. Und es gibt ja schon soooo viele Zeichensätze, doch keiner kann mehr als 4-hoch-32 machen. Ich möchte nicht wissen, wieviele Sprites es inzwischen gibt. Naja, mehr als 2-hoch-504 Hiressprites wird es auf jeden Fall nicht geben.

Jan Derk Mallander, Bocholt

(Anm. d. Red.: Da muß ich Dir leider widersprechen, lieber Jan Derk. Rechne doch einmal bitte die Zahl 256-hoch-65535 aus, dann wirst Du merken, daß Du Unrecht hast. Selbst wenn alle Programmierer dieser Erde täglich ein C-64-Programm schreiben würden, so würde eine solche Zahl an Programmen nicht mal erreicht sein, wenn die Sonne erloschen ist, was in ca. 3-5 Milliarden Jahren der Fall sein wird!)

TRONIC-VERLAG
ASM-Redaktion
Kennwort "FEEDBACK"
Postfach 870

3440 Eschwege

Stevan Rankic
Gallenweg 20
7449 Neckartenzlingen

Raubkopierer

Sehr geehrte ASM Redaktion!

Als ich vor ein paar Tagen einen Stadtbummel durchführte um mich über die neuesten erhältlichen Spiele für meinen geliebten Amiga (mit dieser Bemerkung will ich den ST nicht runterputzen) zu informieren machte ich eine in meinen Augen schreckliche Entdeckung.

In einem Computerladen sah ich einige Kids um einen Amiga 500 stehen und geckrackte Spiele kopieren, dies an sich ist ein Bild, das man bei fast jedem Besuch in einem Computerladen sieht, aber es stand noch ein Verkäufer bei den Raubkopierern und sah ihnen einfach zu, wie sie gegen das Urheberrechtsgesetz verstoßen.

Dabei fragte ich mich, wieso unternehmen diese Verkäufer nichts gegen das verbreiten von geckrackter Software in ihrem Laden, denn sie verdienen auch Geld durch den verkauf von Software. Haben die Verkäufer Angst, daß die verscheuchten Kids in ihrem Laden nichts mehr kaufen, und das dadurch der Umsatz sinkt, oder sind sie blind?

Es ist paradox, auf der einen Seite haben sie Angst das der Umsatz sinkt wenn Raubkopierer die dort kopieren wollen rausgeschickt werden und dadurch dort nichts mehr kaufen wollen. Auf der anderen Seite sinkt der Umsatz, wenn Raubkopierer im Computerladen kopieren da man sich das Spiel schnell kopieren kann, statt die Programmierer zu unterstützen und ein gutes Spiel zu kaufen.

Also, Raubkopierer sollen daheim kopieren und nicht in Läden, da sie die Raubkopien in Läden jedem fremden weitergeben können und dadurch die Raubkopien schneller in Umlauf gelangen.

„Ausrede?“

Liebe ASM, in der Ausgabe 6-7/88 habe ich im Feedback den Brief von Frank Amann aus Waldmohr gelesen. Er klagte, daß sein Heft, das er abonniert habe, zwei Tage zu spät mit der Post gekommen sei. Auf Ihre Anmerkung (Anm. d. Red.), daß dies ein Fehler der Post wäre, kann ich nur lachen. Mir ist es nämlich genauso ergangen, wie Herrn Amann, und ich bin sicher, daß es vielen anderen Lesern, die diese Zeitschrift auch abonniert haben, genauso ergangen ist wie mir und Frank.

Michael Weyrauch, Erbach-Bullau

(Anm. d. Red.: Lieber Michael, lieber Frank und alle anderen, bei denen die ASM zu spät ankommt! Wir haben die ASM meist eine Woche, bevor sie am Kiosk erscheint, in Eschwege im Verlag. Sobald wir sie haben, wird mit dem Versand begonnen, der auch seine Zeit braucht. Der Rest ist wirklich Sache der Post.)

„Nur Kritik“

Hi ASM, da ja so ziemlich jeder Leser versucht, die ASM zu ändern und irgendeine Rubrik abzuschaffen, möchte ich doch einmal alle Leser und natürlich auch die Red. der ASM einmal bitten, sich das zu überlegen, was ich hier sagen möchte. Also Leute, Cracks, Freaks, oder wer auch immer, warum wollt Ihr eigentlich alles abschaffen? Ich kann mich noch gut daran erinnern, als damals die ersten Donald-Bug-Comics noch in Schwarz/Weiß gedruckt wurden. Damals hatte jeder noch den Comic gemocht, und niemand hatte dagegen protestiert. Und jetzt, obwohl sich an Stefan Bayer's Zeichenstil nicht viel geändert hat, sind plötzlich sehr viele gegen den Comic. Die Schachecke war von Beginn der 1. Ausgabe mit dabei, und sie hat sich bis heute gehalten. Warum weg damit? Bloß, um noch mehr Platz für Software zu schaffen? Man kann nicht alles testen. Dann die Titelbilder. Wir wollten sie als Poster, und wir bekamen es. Dann sollten sie raus und Spieleposter rein. Ihr bekamt es, und jetzt sollen die fantastischen (meine ehrliche Meinung) Titelbilder gänzlich weg. Warum um Himmels Willen? Sicher gibt es immer Kritikpunkte, und auch Meinungen unterscheiden sich seit Urzeiten. Meiner Meinung nach sollte die ASM jetzt erst einmal eine Weile so bleiben. Doch ich bin für jede Änderung offen (wie z.B. den Softwarewetterbericht). Bisher gab's eigentlich immer zwei Parteien, die die ASM zu ihrem Schlachtfeld erklärten. Erst waren es die Amiga- und ST-User. Mittlerweile sind wir soweit, daß sich Leute wegen eines Spiels an die Gurgel wollen (Hallo Jürgen Ullrich, äh ich bin keineswegs Deiner Meinung und hoffe, daß Du mich nicht deswegen zum Staatsfeind Nr. 1 der Sowjetunion erklären läßt.) (Witz!). Leute, was soll der Scheiß...? Wir User sollten in Frieden miteinander leben, ganz gleich ob jemand einen Schneider oder einen Commodore 64 hat. Und die Abmahnschreiben sind ja wohl wirklich das Letzte. So, Leute, das war's. Laßt das Bekriegen, und laßt die beste deutsche Computerzeitschrift, nämlich die ASM, für 'ne Weile mal so, wie sie ist...

TMC, Mülheim

„...Fragen...“

...was heißt: 1. Feedback, 2. No Budget, 3. Public Domain, 4. Hotline...

Tobias Schmitt, Schweinfurt

(Anm. d. Red.: Feedback ist auf Seite 23 schon schön erklärt. „No Budget“ und „Public Domain“ sind ungefähr dasselbe. Das bedeutet, daß Programme ohne Aufwand an Geld hergestellt werden. „Hotline“ („heißer Draht“) sind unsere Hitparaden.)

Hallo,

jetzt muß ich mich auch mal zum Thema „Stil der ASM“ äußern, zwar nur kurz, aber dennoch...
Gregor Sucharowski schrieb in ASM 8-9/88, daß Euer Stil peinlich bis lächerlich sei. Nun, in gewisser Weise kann ich dem nur zustimmen (auch bei Donald Bug hat er – leider – recht), denn teilweise ist das Niveau doch etwas schlecht und der Schreibstil fehlerhaft. Das muß, bei aller Lockerheit, doch nicht sein, oder?! Andererseits stellt sich aber auch die Frage, warum jedes deutsche Produkt „deutsch“ (=korrrrekt, orrrdentlich...eben „deutsch“) sein muß. Wenn man sich zum Beispiel englische Computerzeitschriften anguckt, würde jeden Sprachfanatiker das kalte Grausen packen. Dort wird nämlich bei manchen Artikeln der hinterletzte Slang geschrieben (mit Absicht), und es stört (fast) niemanden. Wenn man sich hingegen die Reaktionen auf Euren Stil anguckt, schleicht sich bei mir der Verdacht ein, daß das etwas mit der unterschiedlichen Mentalität zu tun haben könnte. Von mir aus braucht Ihr nicht viel zu ändern (vielleicht nicht versuchen, den Witz „hineinzuquälen“, versucht's lieber mit Ironie), Ihr solltet aber vielleicht doch mehr auf die deutsche Mentalität Rücksicht nehmen.
Noch etwas zum Brief von A. Stahl in ASM 8-9/88. Haben sie sich mal überlegt, warum westliche Presseprodukte in der DDR kaum erhältlich sind? Könnte das vielleicht daran liegen, daß die DDR-Bürger (und als solchen erkenne ich sie an) andere Meinungen kennenlernen könnten als die staats- und parteieigenen? Denn hier ist es ja durchaus möglich, seine Meinung frei zu äußern, auch wenn sie gegen das System gerichtet ist (leider gibt es bestimmte politische Gruppen, die das zu verhindern suchen). Könnten Sie sich etwa eine (genehmigte) Demonstration in der DDR gegen bestimmte politische Entscheidungen vorstellen (Atomkraft, Flugplätze, Löhne, Nachrüstung...)? Sehen sie, ich – leider – auch nicht.
Noch etwas. Hat Jürgen Ullrich („Reaktionär und antisowjetisch“; interessant, wie er die Politsprache der DDR-Medien und -Offiziellen übernimmt!) sich einmal überlegt, warum kommunistische Staaten ihre Bürger vor Westreisen schützen müssen, indem sie sie nicht, oder nur ohne Familie (Druckmittel!) ins westliche Ausland reisen lassen? Was dann geschieht, sieht man am Beispiel Polen am besten, oder?! Das muß doch was mit dem System zu tun haben, nicht wahr?! Übrigens glaube ich kaum, daß ein Spiel das Ansehen eines Staates herabzusetzen vermag (das Image der UdSSR hat sich ja wohl gewaltig verbessert, trotz „Jagd auf Roter Oktober“). Mich würde es übrigens auch nicht stören, wenn es sich dabei um ein US-Schiff handeln würde. Hauptsache ein Spiel macht Spaß! So, das ist nun doch mehr geworden, als ich dachte, aber was soll's!?! Tschüß,

Christoph Pukall, Höfer

M. Uhr
Murwiesenstr. 43
CH-8057 Zürich
Schweiz

Zürich, 2. Mai 1988

Tronic-Verlag GmbH
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

Hallo Lemymania!

Ich habe leider deinen Brief gesehen und mich danach "tierisch" aufgeregt.

Ich las schon einige ASM's mehr als Du und habe noch keines als Misserfolg empfunden.

Nun aber zu den "lustfördernden" Postern:
Ich kann mich ehrlich gesagt an kein vollbusiges Samantha Fox Poster (oder ähnliches) erinnern, bin mir aber sicher, dass dies nicht in mehreren Ausgaben der Fall war. Ich weiss natürlich nicht, ob für dich ein Hardcopy schon als Poster gilt.

Nun zu Punkt 2:
Ich habe überhaupt keine Schwierigkeiten, mich im ASM zurechtzufinden; wenn ich sie nach Tagen immer noch durchblättere, dann nur deswegen, weil es noch immer Passagen gibt, die mich interessieren und keinesfalls, weil ich nicht in der Lage bin, den Preis eines Spieles zu finden. Hierzu einen kleinen Tip für dich: suche doch den Preis einmal im Kästchen oberhalb des Testberichts!

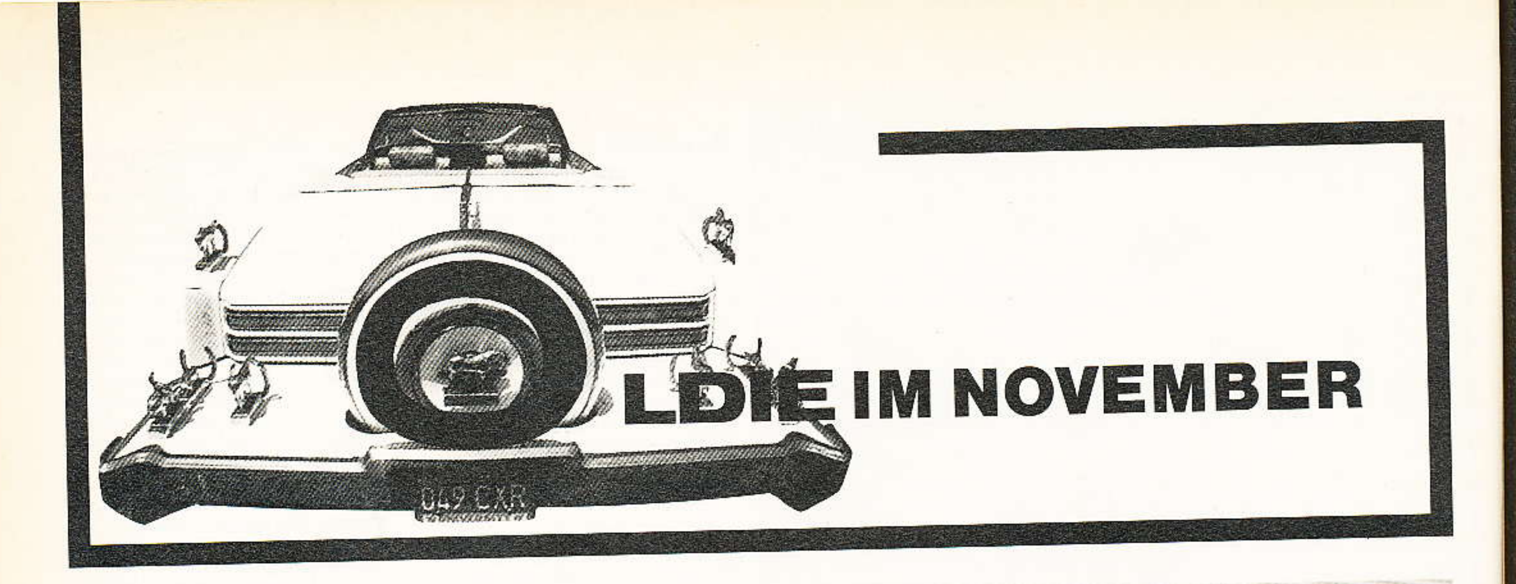
Dass ein Spiel nicht jedem Geschmack gefällt, ist sicherlich klar, aber dass sich die ASM dauernd bei ihren Bewertungen irrt, also da kann ich dir nicht beistimmen. Frag dich doch einmal über deinen eigenen Geschmack!

Zu deinem letzten Punkt nur noch kurz: ich finde Stefan Boyers Comics relativ amüsant.

Das sollte eigentlich an schlechter Kritik reichen. Sei nicht traurig, denn du kannst ja nichts dafür, dass du einfach nicht mehr draufhast.

Gruss





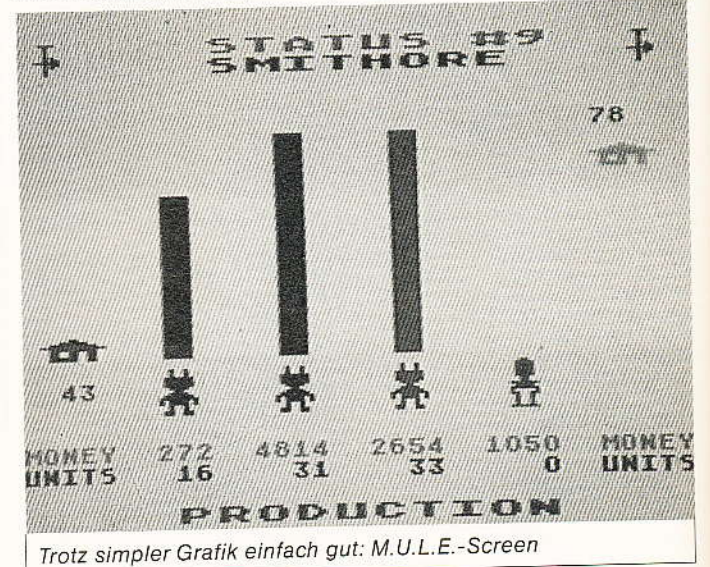
Händler unter sich!

Der diesmalige Oldie ist ein leibhaftiger solcher, denn er ist urig alt, und er ist eins der besten Programme, die meines Erachtens jemals für den C-64 erschienen sind. Die Rede ist von Electronic Arts' Handelssimulation M.U.L.E., die ihrerzeit wie heute für stundenlangen Spielspaß sorgt(e).

Programm: M.U.L.E., **System:** C-64, Atari XL, XE, **Preis:** ca. 50DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts.

1984 erschien das Spiel auf unserem Markt, und schon nach den ersten Spielen hatte es die meisten in seinen Bann geschlagen. Es geht darum ,auf dem Planeten Irata innerhalb eines Jahres (im Expert-Modus) eine möglichst vitale Wirtschaft aufzubauen, zumindest für sich selbst, denn es gilt, sich gegen drei Mitspieler, von denen der Computer auch einige stellen kann, durchzusetzen.

Das Spiel beginnt damit, daß man sich die Farbe seiner Spielfigur aus den vier möglichen Farben auswählen muß. Hiernach wählt man sich noch die Rasse seiner Figur aus, um seinen Trip nach Irata starten zu können. Dort einmal angekommen macht man die ersten Erfahrungen mit der hiesigen „Highscoreliste". Die vier Siedler marschieren in Reichtumsreihenfolge unten rechts in den Screen, auf dem kurz danach alle angehäuften Reichtümer aufgeführt sind. Und anzuhäufen gibt es dies: Land, Güter und Geld. Die Güter spalten sich noch einmal in folgende auf: Energie, Crystite, Smithore und landwirtschaftliche Produkte. All dies wird nach seiner Wertigkeit verrechnet und ergibt schließlich eine Gesamtpunktzahl. Nach dieser Punktzahl richtet sich dann die Platzierung. Hat man die für damalige Zeiten traumhafte Musik lang genug genossen, geht man weiter in die erste Runde des Spiels. Als erstes sucht man sich ein Stückchen Land auf der nun erscheinenden Karte aus, die Berge, einen Fluß, Ebenen und eine zentrale Stadt enthält. Haben das alle vier Spieler erledigt, entscheidet sich, ob es noch weiteres Land zu kaufen gibt, oder nicht. Falls ja, gibt es die Landauktion. Falls nicht, geht das Spiel in die Ausstattungsphase über, in der man sich entscheiden muß, wie man mit dem Land einen Gewinn erzielen möchte. Es hängt selbstverständlich auch von der Art des Geländes ab, was dort an Nutzgewerbe wächst und gedeiht. Ist auch das von allen Spielern erledigt, kommt ein besonderes Ereignis (oder auch nicht). Folgend ist die Ertragsverteilung. Ist auch diese abgeschlossen, erfolgt erneut ein Zufallsmoment. Nun geht es aber endlich wieder geregelt zu, denn endlich kann man seine Waren auf dem Markt feilbieten. Hier geht es nur darum, auch auf lange Sicht möglichst viel aus seinen Waren herauszuholen, und ab und zu sind Bündnisse mit anderen menschlichen Spielern, Embargos, Wucherpreise, etc. sehr, sehr nützlich. Aber Vorsicht! Die Spielstärke des Computers ist erstaunlich, und man braucht nicht zu glauben,



Trotz simpler Grafik einfach gut: M.U.L.E.-Screen

daß man ihn so einfach aufs Kreuz legen kann. So zieht sich das Spiel über maximal zwölf (viel zu wenig!) Monate (Spielrunden) hin, bis das Siedlungsschiff wiederkehrt und die Endabrechnung des Spieles folgt, zusammen mit einer insgesamten Bewertung der Fortschritte, die die Kolonie seit ihrem Bestehen gemacht hat. Ich selbst habe M.U.L.E. über ein knappes halbes Jahr permanent gespielt, und spiele es noch jetzt sporadisch, und es hat kaum an Reiz verloren. Ich kann nur sagen, ein wunderbares Spiel!

Ulrich Mühl

Grafik	5
Handhabung	11
Strategie	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Der „Lord“ gibt sich die Ehre:

Das Neueste in Sachen ULTIMA

Hättet Ihr Lust, reich zu werden? Würde es Euch gefallen, in den erlauchten Kreis der Millionäre aufzusteigen? Dann setzt Euch an Euren Schreibtisch, und schreibt ein simples Basic-Rollenspiel. Alles was Ihr nun noch tun müßt, ist, das Programm per Mailorder zu verkaufen und fortan Eurem Bankkonto beim stetigen Wachsen zuzuschauen.

Ein Bericht von unserem englischen Korrespondenten STEVE COOKE

Genau so begann nämlich Richard Garriot (auch bekannt als „Lord British“), als er im Jahre 1979 die **Ultima**-Serie zum Leben erweckte. Heute, neun Jahre danach, zählt er gerade 27 Lenze, und sein neuestes Werk, **ULTIMA V**, steht auf dem Sprung, weltweit wiederum millionenfach verkauft zu werden. Die Verkaufszahl des Vorgängers, *Ultima IV*, nähert sich schon mit rasantem Tempo der Millionen-Marke – eine erstaunliche Tatsache angesichts des relativ hohen Preises: Wer das Programm in den USA kaufen will, muß dafür rund 70 Dollar berappen; in Deutschland wechseln etwa 80 Mark den Besitzer. Holt Euren Taschenrechner hervor, und rechnet Euch mal aus, wieviel Geld „Lord British“ mit seinen Programmen macht!

Doch nun endlich zum Spiel! Kein Zweifel, ULTIMA V ist ein hervorragendes Programm. Da man mit Schlüsselworten sehr viel erreichen kann, sollte die englische (oder besser: amerikanische?) Sprache die deutschen User vor nicht allzu große Probleme stellen. Allerdings muß man sich im Spiel mit zahlreichen Personen unterhalten und natürlich verstehen, was sie sagen. Doch in den meisten Fällen scheint mir dies nicht besonders schwierig zu sein.

Was das Programm aus der Masse der Rollenspiele hervorhebt – die *Bard's-Tale*-Serie von *Electronic Arts* eingeschlossen – ist die Liebe zum Detail, die man dem Spiel deutlich anmerkt. Da sind zunächst die Grafiken, die dem User in jeder der Örtlichkeiten eine Fülle von Gegenständen und Items bieten, was natürlich alles gründlich untersucht werden sollte. Auch die Möglichkeiten des Spielers sind schier unbegrenzt: Er kann sich (im Programm, versteht sich) an ein Cembalo setzen und tatsächlich darauf spielen; er kann Gegenstände umherschieben; ja, er kann sogar sich selbst in Spiegeln betrachten!

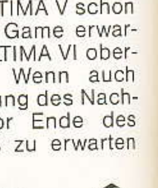
Richard Garriot alias „Lord British“, Schöpfer der ULTIMA-Reihe, im amerikanischen MICROPROSE-Büro: „Ich versuche stets, einen gefühlsmäßigen Bezug zu meinen Spielen aufzubauen. Besonders wichtig ist mir, daß der Spieler auch nach 150 Stunden immer noch neue Dinge erforschen und Überraschungen erleben kann..“



Einer der Programm-Designer von MICROPROSE. Über seinen Tisch wandern die gut gehüteten Geheimnisse der neuesten Projekte.

Mit jeder der Personen im Spiel kann man sprechen; viele davon liefern Tips und Informationen, die bei der Erfüllung der Aufgabe (der Befreiung des „Lord British“ und der Bekämpfung seiner Entführer, der „Schatten-Lords“) weiterhelfen. Damit nicht genug, hat jeder Charakter seinen eigenen, individuellen Tagesablauf. Die Leute wachen morgens auf, stehen auf, gehen zur Arbeit, essen zu Mittag und so weiter und so fort, und zu jeder Zeit kann sie der Spieler bei ihrem Tun beobachten, ihnen auf ihren Wegen folgen. Mitunter ist dies sogar erforderlich, um der Lösung des Rätsels auf die Spur zu kommen. Auf eine bestimmte Person zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort zu warten, kann spielentscheidend sein. Allerdings kann es Euch auch schon mal passieren, daß Ihr Euch, unverschämterweise zu jemandem ins Bett gekrochen, mitten in der Nacht auf dem harten Fußboden wiederfindet. Das war dann wohl nicht die richtige Person, der richtige Ort oder die rechte Zeit – oder keins davon!

All das ist schon ganz schön beeindruckend. Doch Ihr könnt Euch vielleicht vorstellen, wie ich mich bei meinem Treffen mit Richard Garriot in den Staaten gefühlt habe, als er mir von seinem neuesten Projekt berichtete: **ULTIMA VI**! Glaubt mir, wenn uns mit ULTIMA V schon ein brandheißes Game erwartet, dann wird ULTIMA VI obermegaturbostark! Wenn auch die Veröffentlichung des Nachfolgers nicht vor Ende des nächsten Jahres zu erwarten



ist, will ich Euch schon jetzt ein wenig von dem erzählen, was da auf Euch zukommt.

Während ULTIMA V noch mit „nur“ 512 Icons auskommen muß, wird ULTIMA VI deren gar 1024 bieten. Das bedeutet, daß nicht nur die Detailvielfalt der Grafiken beträchtlich wächst, sondern auch die Anzahl der Örtlichkeiten. Es ist schon nicht ganz einfach, sich vorzustellen, wie das dann tatsächlich aussehen wird, aber eines darf man wohl schon sagen: Mit ULTIMA VI steht uns ein Adventure ins Haus, das sicher zu den besten Neuveröffentlichungen des Jahres 1989 zählen wird. Hinzu kommt, daß die Charaktere in diesem neuen Spiel nicht nur wieder die vielen verschiedenen Handlungsmöglichkeiten haben, sondern darüber hinaus sogar noch individuelle Charaktereigenschaften. Auf diese Weise ist es möglich, die Dutzende von computergesteuerten Charakteren mit immer wieder anderen Attributen auszustatten, die sich sogar während des Spielgeschehens ändern können – je nachdem, was Ihr tut, sagt, oder wie Ihr ausseht!

Aber natürlich gibt es mehr zu berichten als nur die Neuigkeiten über ein Spiel, das noch nicht einmal auf dem Markt existiert. Denn der Erfolg von Titeln, wie etwa *Dungeon Master* oder *Advanced Dungeons and Dragons* von *US Gold/SSI*, ist ein Symptom des ständig wachsenden Interesses an Rollenspielen und Adventures.

Doch wie auch immer, wenn man sich *Dungeon Master* einmal etwas genauer anschaut, wird man feststellen, daß (abgesehen von den hervorragenden Grafiken und der guten Präsentation) das eigentliche Spiel doch irgendwie recht bescheiden ist, nach dem dritten oder vierten Level gar etwas langweilig wird.

Was wir aus *Dungeon Master* lernen ist, daß mit Hilfe der 16-Bit-Technologie die Rollenspiele die optische Präsentation bekommen können, die sie brauchen. Der Erfolg von ULTIMA V wiederum zeigt, daß man aus den 16-Bittern auch ein komplexes, logisches und spannendes Gameplay herauskitzeln kann. Wenn es nun bei ULTIMA VI gelingt, beides zu vereinen – eine gute Grafik mit einem erweiterten Spielgeschehen – dann dürfen sich die User auf ein Spiel freuen, einen Meilenstein in der Software-Geschichte, der völlig neue Maßstäbe setzt. ■

Die Qual der Wahl:

ULTIMA V oder BARD'S TALE III?

Es gibt große Unterschiede zwischen ULTIMA V und BARD'S TALE III, und doch bezeichnet man beide Programme verwirrenderweise als „Rollenspiele“ (engl.: RPG's, von „role-playing games“). Ist diese Einordnung zutreffend? Und was bedeutet „Rollenspiele“ eigentlich?
Zunächst einmal übernimmt man in jedem RPG die Leitung einer Gruppe von Leuten, in der (englischen) Fachsprache auch „party“ genannt. Gemeinsam mit der Party erforscht man die Örtlichkeiten des Spiels und kämpft gegen die Feinde. Jeder der Charaktere hat ihre/seine eigenen Attribute (Stärke, Geschicklichkeit etc.), die sich im Laufe des Spiels und insbesondere nach Kämpfen verändern. Mit zunehmender Spieldauer gewinnen die Charaktere mehr und mehr an Kraft und Erfahrung und können somit auch immer größere Gefahren bestehen. Dies bedeutet aber auch, daß der Spieler eine immer engere Beziehung zu den Charakteren aufbaut, wodurch das Programm umso interessanter wird, je länger man es spielt.

THE BARD'S TALE ist ein typisches „Hack-und-schlitz“-Spiel. Die Handlung beschränkt sich im wesentlichen auf das Untersuchen des Geländes und auf Kämpfe mit den unzähligen Angreifern. Während der Kampfszenen sind die Möglichkeiten des Spielers ziemlich stark eingeschränkt, obwohl er Flüche verhängen und die Waffen austauschen kann. Es gibt kaum Gelegenheit, mit den Gegenständen, die man hin und wieder findet, etwas anzufangen; und mit den Personen, die man unterwegs trifft, ist auch nicht allzuviel los – man kann sie entweder umlegen, oder man unterjocht sie und nimmt sie in die eigene Truppe auf. Doch trotz dieses recht schlichten Ablaufs, in dem es vielleicht gerade mal ein oder zwei harmlose Rätsel zu lösen gilt, macht es eine Menge Spaß, THE BARD'S TALE zu spielen.

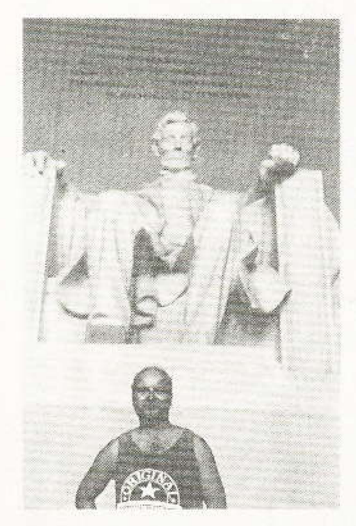
ULTIMA V ist da aus ganz anderem Holz geschnitzt. Das fängt damit an, daß der Spieler in eine Welt eintritt, die viel komplexer und detailreicher ist. Man hätte schon eine ganze Menge in diesem Spiel zu tun, ohne auch nur einen einzigen Kampf zu führen. Doch auf Dauer läßt es sich natürlich gar nicht vermeiden, mit den zahlreichen Monstern, die das Spiel bevölkern, aneinander zu geraten. Außerdem gibt es jede Menge Gelegenheiten zu Wechselbeziehungen zwischen dem Spieler und den Charakteren des Programms. Besonders interessant wird das Spiel aber auch dadurch, daß man in Kampfszenen vielfältige taktische Variationsmöglichkeiten hat. So kann man seine Leute einzeln oder in Scharen ins Getümmel schicken und ihnen die verschiedensten strategischen Anweisungen mit auf den Weg geben.

Beide Spiele sind exzellent, keine Frage! THE BARD'S TALE III sieht gut aus, und besonders wegen seiner tollen Grafiken wird man es immer wieder gern spielen. Doch für mich ist ULTIMA V mit Abstand die Nummer Eins. Natürlich ist es längst nicht so ansprechend präsentiert, doch das Gameplay ist überwältigend, und die Vielfalt der Herausforderungen im Spiel schlägt das ELECTRONIC-ARTS-Produkt deutlich. Meine Meinung: Sicher kein K.O., aber immerhin doch ein klarer Punktsieg für ULTIMA V!

MICROPROSE: Hinter den Kulissen des Software-Giganten

Simon Harvey, PR-Manager von MICROPROSE, vor dem Weißen Haus.
(Alle Fotos: cooke)

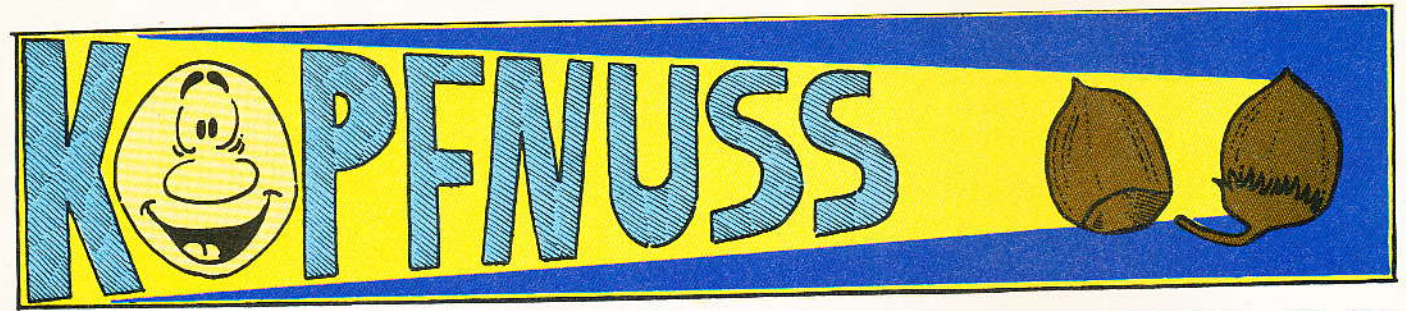




Einer der MICROPROSE-Programmierer vor dem Monument des Abraham Lincoln.

Ein hungriger Mitarbeiter holt sich aus dem firmeneigenen Lebensmittelautomaten einen schnellen Snack für zwischendurch.





Bard's Tale Teil 3 — Kopfnuß Teil 2

Nachdem wir in der letzten Ausgabe der ASM gemeinsam den Bösewicht „Brilhasti ap Tarj" in der Anfangsdimension von Bard's Tale III vaporisiert haben, können wir uns in dieser Ausgabe eigentlich in die erste der sieben zu besuchenden Dimensionen wagen, nämlich nach Arboria. Dort suchen wir den guten alten Valarian auf, um ihm den 'Valarian's Bow' und die 'Arrows of Life' abzuknöpfen, wie es uns der alte Mann aus dem Review Board aufgetragen hatte. Es freut mich, daß Ihr alle so begeistert von dieser Idee seid, und deshalb werde ich Euch auch gleich verklickern, wie wir die Sache am besten meistern:

Gleich nach dem Dimensionssprung vom „Twilight Copse" der Starterdimension nach Arboria mit Hilfe des gigantischen Zaubers unseres Chronomancers („ARBO" heißt der Zauberspruch, mit dem der Chronomancer dieses Wunderwerk vollbracht hat, wie Ihr bereits alle wißt) treffen wir auf einen alten Kampfgefährten namens „Hawkslayer", der uns seine Dienste anbietet.

Wir müssen ihn nicht unbedingt in unsere Party mitaufnehmen, es wäre aber auch nicht die schlechteste Alternative. Der Hawkslayer ist kein zu schlechter Kämpfer, und außerdem verrät er uns die Lösung eines Rätsels, welches er uns in einer anderen Dimension einmal stellen wird, falls wir uns dazu entschließen sollten. Nach der Begegnung mit dem Hawkslayer gehen wir erstmal nach Ciera Brannia -das Städtchen dieser Dimension- und besuchen dort den Elfenkönig in seinem kleinen Schloß. Dieser erzählt uns dann, daß Valarian in einer Gruft aufzufinden ist, woraus wir schließen können, daß dieser nicht mehr so ganz vital und gesprächig sein kann, schlimmstenfalls aber vielleicht sogar tot ist.

Der König verweigert uns auch den Zutritt in das „Sacred Grove", in dem sich Valarian's Gruft befindet, und will uns erst hineinlassen, wenn wir Arboria von dem Unhold „Tslotha Garnath" befreit haben, der sich im „Festering Pit" befindet und nur getötet werden kann, wenn man den „Nightspear" dabei hat, der im „Valarian's Tower" versteckt gehalten wird. Damit wissen wir erstmal so ungefähr, was zu tun ist. Wir verlassen also das Schloß, gehen aber, bevor wir auch die Stadt wieder verlassen, nochmal in eine der zwei Kneipen der Stadt, nicht um uns dort den absoluten Gong zu geben und dann anschließend die Inneneinrichtung des Inns auseinanderzunehmen bzw. vollzuk.., NEIN, wir lassen uns nur einen Drink zum Mitnehmen geben, da wir die den Drink umhüllende „Wineskin" für später benötigen. Danach verlassen wir nun die Stadt und gehen nicht etwa gleich zum „Valarian's Tower", sondern erst zu der alten Fischerhütte am Teich.

Legende für Bard's Tale III-Karten(Dungeons,Städte, Wildnisse')

1.) Die bei den Bard's Tale III- Dungeonkarten verwendete Symbolik entspricht in etwa der schon bei den Bard's Tale II-Dungeons verwendeten Symbolik, es gibt lediglich kleine Abweichungen und einige zusätzliche Symbole, die hier im einzelnen aufgeführt werden:

┆ : Unsichtbare Wand(nicht passierbar)
⇠┆⇢ : Unsichtbare Wand, die nur von einer Seite passierbar ist
⇠|⇢ : Wand, die nur von einer Seite passierbar ist, und die nur von der nicht passierbaren Seite zu sehen ist(Dies'ist eine kleine Änderung in der Symbolik)
╪ : Sichtbare Wand, die von beiden Seiten durchschritten werden kann
1-n : Textcomments in Dungeons und Nummerierung für die wichtigsten Gebäude in Städten und Wildnissen(bzw. für besondere Orte)
E : EXPLOSION(Einmaliger Hitpoint-Verlust bei Betreten des Feldes)

2.) Ausserdem wären noch neue Symbole für Stadt- und Wilderness-karten anzuführen:

⚲ : Tor(in Städten)
☒ : Leerstehendes Haus(in Städten)
☐ : Hausruine(in Städten)
‖ : Mauer(in Städten)
♀ : Baum(in Städten und Wildnissen)
T1-n: Textcomments in Städten und Wildnissen

Dort lassen wir einem Zauberer unserer Party von dem alten Fischer den Spruch „GILL" beibringen, mit dessen Hilfe wir dann anschließend gefahrlos in dem Lake neben der Hütte untertauchen können. Man kann den Spruch, mit dem die Party unter Wasser atmen kann zwar auch in der „Wizard's Guild" erlernen, dort muß man aber einige Goldstücke mehr ausgeben. Außerdem wollen wir mit unserem Geld ja schließlich stets die sozial Schwächeren unterstützen und nicht die Großkapitalisten, die in diesem Spiel in der Form von Zauberern auftreten, gell? Nun aber zurück zur Natur, oder besser gesagt zum Teich, denn in dem müssen wir ja schließlich untertauchen, um dort auf den „Crystal Palace" zu stoßen, in dem wir uns bis zum „Life Spring" durchschlagen müssen. Man sollte, sobald man im „Crystal Palace" angekommen ist, einige Male den Spruch „GILL" anwenden, denn da sich durch die häufige Anwendung des Spruchs das Zeitintervall verlängert, währenddessen man unter Wasser atmen kann, braucht man sich dann eine ganze Weile nicht mehr um die Beatmung zu kümmern.
Dieser Vorgang sollte natürlich wiederholt werden, sobald die Party anfängt, Wasser zu schlucken. Wenn wir dann endlich den „Life-Spring" erreicht haben, brauchen wir nur noch die mitgeführte „Wineskin" mit dem „Water of Life" zu füllen, um wieder rauszufinden aus dem Palast. Das „Water of Life" benötigen wir dann noch zweimal auf dem Weg zum Ziel, wobei wir es das erste Mal im vierleveligen „Valarian's Tower" „usen", zu dem wir gleich nach dem morgendlichen Bad im Lake hinstiefeln. Vorher holen wir uns jedoch ein „Acorn" von der Eiche in der Wilderness (Der „Arefolia-Tree", der sich ebenfalls in der Wilderness befindet, ist eigentlich unwichtig. Man kann zwar mit den Blättern dieses Baumes auch unter Wasser atmen, beherrscht man aber den Zauberspruch „GILL", sind diese Blätter völlig überflüssig). Wenn wir dann im dritten Level des „Valarian's Tower" angekommen sind und schließlich das runde Portal mit der Eichenzeichnung und der Bodenöffnung in Eichelgröße vor uns haben, legen wir das „Acorn" in die Bodenöffnung und begießen es mit dem „Water of Life", worauf dieses keimt und der aufschiessende Sproß die Metallplatte, die den Weg zur Treppe ins vierte Level versperrt, aus dem Weg räumt (USE ACORN + USE WINESKIN (mit „Water of Life")).

Im vierten Level müssen wir dann nur noch den „Nightspear" finden, dann können wir uns mit dem erbeuteten Speer in die „Festering Pit" wagen, um dort Tslotha Garnath ins Jenseits zu befördern. Der erste Level der „Festering Pit" dürfte mühelos zu bewältigen sein. Man kann hier den zweiten Level einmal über die Treppe erreichen, man kann ihn aber auch über zwei Portale erreichen, die in einem Raum versteckt sind, der weder durch Türen, noch durch die Benutzung von Teleportfeldern erreicht werden kann. Um diesen Raum betreten zu können, muß man schon mit dem Zauberspruch „PHDO" arbeiten, was bei diesem Raum noch keine Schwierigkeit ist. Ich habe hier trotz-



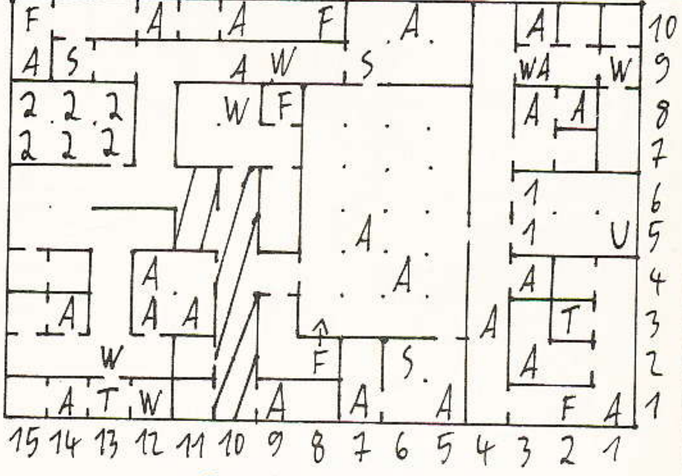
dem alle Wände, durch die man den Raum mit Hilfe von „PHDO" betreten kann, mit roten Doppelpfeilen versehen. Etwas komplizierter wird die ganze Chose dann im zweiten Level. Hier kann man nämlich nur ungefähr ein Drittel aller Räume betreten, ohne sich des besagten Zauberspruchs bedienen zu müssen. Auch hier habe ich alle nicht „PHASE DOOR"-geschützten Wände, durch die man in die ansonsten unzugänglichen Räume gelangt, mit roten Doppelpfeilen gekennzeichnet. Wenn wir dann endlich den Thronsaal von Tslotha Arnath erreicht haben, stellen wir uns dem Fiesling zum Kampf. Haben wir ihm dann nach einem mehr oder weniger heftigen Gefecht letztendlich die Rübe abgeschlagen, und hat der „Nightspear" anschließend verhindert, daß diese ihm wieder anwächst, nehmen wir sie mitsamt seinem Herzen mit und gehen zurück zum Elfenkönig. Diesem zeigen wir mittels der zerspaltenen Rübe Tslothas, daß unser Feldzug erfolgreich war. Daraufhin gewährt der König endlich Zutritt zum „Sacred Grove", dem wir auch sogleich einen Besuch abstatten. Hier schlagen wir uns bis zur Eingangstür von Valarians Gruft durch, die die Form einer Valarianskulptur hat. Diese Skulptur hat ein kleines Loch in der Brust, in welches wir das Herz Tslothas einsetzen (USE TSLOTHA'S HEART). Jetzt kommt auch das „Water of Life" zum zweiten Mal zum Zuge, denn das Herz Tslothas wird mit diesem benetzt, worauf es prompt anfängt, eine Flüssigkeit durch das Röhrchensystem der Tür zu pumpen, und damit offenbar irgendeinen Mechanismus in Gang zu setzen. Jetzt drehen wir uns ein paar Mal um die eigene Achse, woraufhin uns eine plötzlich auflodernde „Eternal Flame" ein paar Funzeln anbrennt.
Jetzt ist auch eine Tür zu entdecken, durch die wir ins Innere der „Tomb" gelangen. Hier finden wir auch den „Valarian's Bow" und die „Arrows of Life", die wir natürlich mitnehmen zum alten Mann im Review Board von Skara Brae. Nach unserem Wiedereintauchen in die Heimatdimension mit Hilfe des Zauberspruchs „ENIK" begrüßt dieser uns traurig und herzlich zugleich. Aber nichtsdestotrotz gibt er uns unsere wohlverdienten 600.000 Experience-Points und einen neuen Auftrag.

Diesmal soll es nach Gelidia gehen, wo wir Lanatir und zwei weitere Gegenstände finden sollen. „Eisige Zeiten" werden damit heraufbeschworen, aber davon in der nächsten Ausgabe der ASM mehr ....

Übrigens, der Hawkslayer hat sich in der Zwischenzeit wieder klammheimlich davongemacht, ohne sich für seine wertvolle Begleitung zu bedanken. Das ist wirklich 'ne ziemliche Sauerei, also nochmal nehme ich den nicht mit... *Peter*

WILDERNESS OF ARBORIA

CIERA BRANNIA



Crystal Palace (Level 1):

1.) The Palace's beauty has been washed out by the centuries beneath the water, but it's majesty is undiminished. The water is dark, yet warm, and you, an air breather, feel curiously welcome.

2.) Bubbling up through a hole in the floor is a glowing stream of water that fills the room. Your spirits feel joyful and the pains of recent combat are forgotten. Such is the nature of the Life Spring.

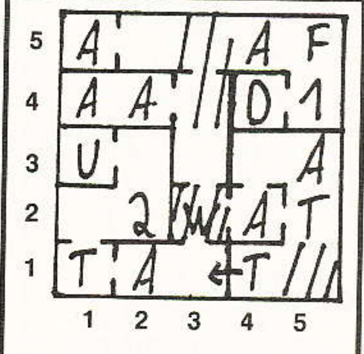
Wilderness of Arboria (Textcomments):

T1.) Standing before you, is a hearty warrior wearing battle scarred armour and a big grin. You notice the gray shot through his black hair as he warmly welcomes you: „Well, as I live and breath! I'd thought I'd never see you again since the time we parted ways. How about us getting together again?(y/n)

T2.) The ground seems well worn here.

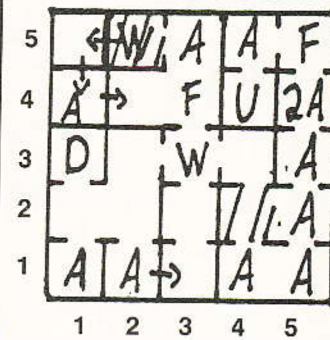
T3.) This field is full of beautyful flowers that float and dance on the light breezes.

Wichtige Gebäude und Orte:
1.) You see a large oak tree here, and the ground is littered with acorns. Do you want to pick a fresh acorn off the tree?(y/n)
2.) „Valarian's Tower"
3.) Foul noxious fumes rise from a gaping pit(„Festering Pit").
4.) There is a large pile of Arefolia leaves here. Do you want to gather some leaves?(y/n)
5.) The finger of the lake shimmers in a natural glow all it's own (Zugang zu „Crystal Palace").
6.) An old hut sits by the shore of a beautyful lake (Old Fisherhut, hier kann man den Zauberspruch „GILL" lernen).



Valarian's Tower (Level 1):

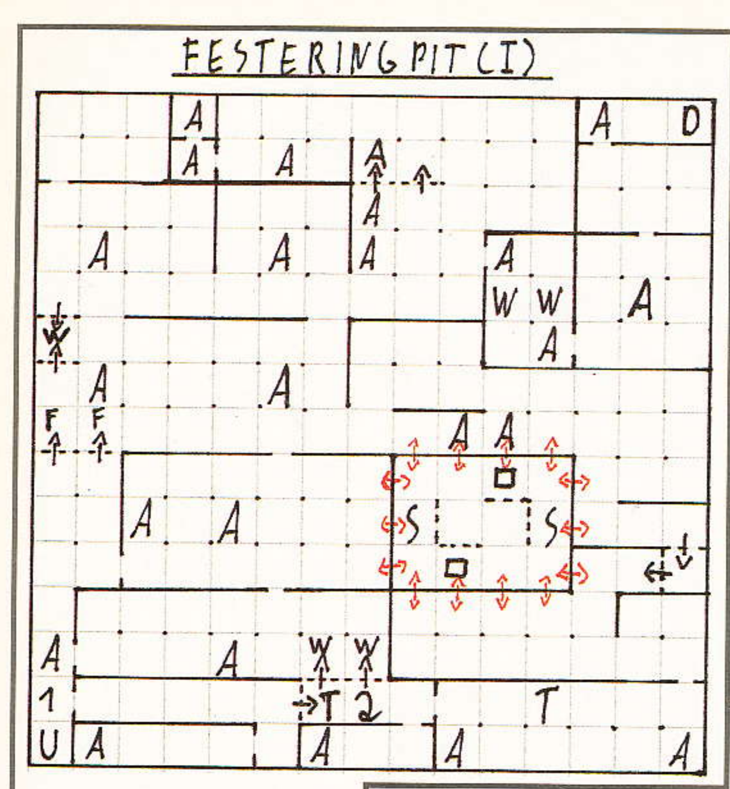
1.) Beyond the shottered door you see a floor littered with dust and dry leaves. You see some signs of small animals, but beyond that, you see no signs of normal life.
2.) An old tapestry adorms the wall here, it depicts a beautyful castle underneath the lake.



Valarian's Tower (Level 2):

1.) Something here feels wrong. You sense the tower has been violated and while you are not the offending party, you will share in the tower's Wrath.

2.) The water of life has many regenerative powers.

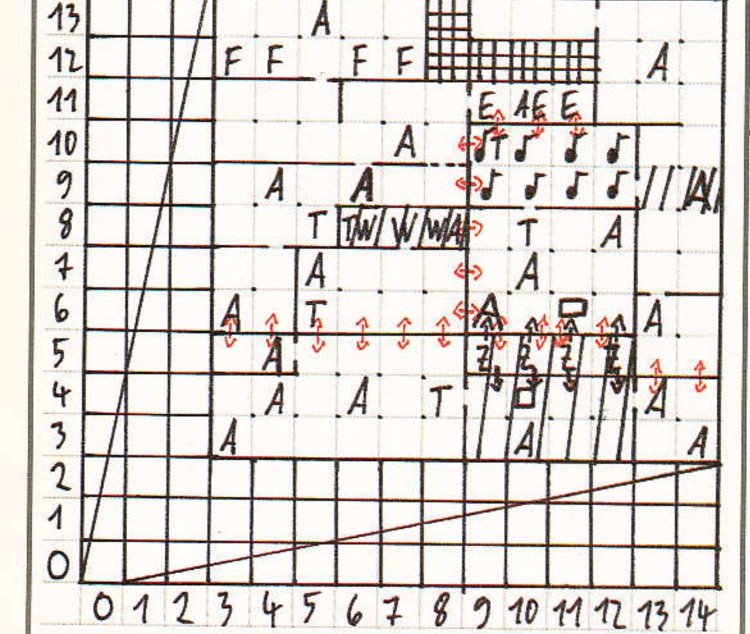


Festering Pit (Level 1):

1.) A Magic Mouth appears and says: „White bones and bright blood, life very frail . . Be wary, Mortal's, indeed you shall fail Tslotha Garnath knows but one fear His life is absorbed with the Nightspear!"
2.) This place feels very strange. The darkness is palpable, as if almost alive, and it hungers for your flesh.

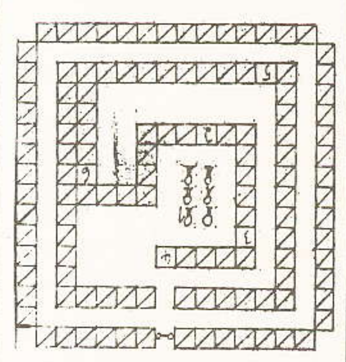
Festering Pit (Level 4):

1.) A chill raises the hair of your back of your neck, but you realize it is not a physical cold! The evil in this place seeps through your flesh and worms it's icy way into your bones.
2.) The party has entered the throne room of Tslotha Garnath. „Mortal fools, you have blundered into your deaths!"



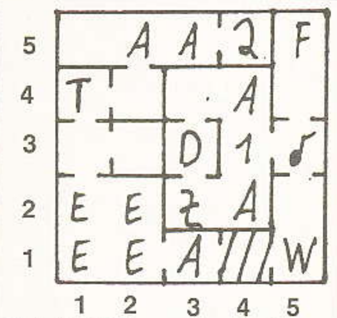
Sacred Grove (Level 1):

1.) Two emotions thread the Sacred Grove. Despite the autumnal coloring, you feel life and peace here. Beneath that, though a bitter taste of evil fills the air. The grove has been invaded.
2.) Through the gilded bars of the door between you and the tomb entrance, you see a flickering eternal flame. In its blue-white light you see writing on the walls within.
3.) The door to the tomb looks like Valarian himself standing tall. The words beside the tomb read: „In life my heart knew but one ache, one task undone. Heal that pain so I may rest, and what is mine is yours." There is a bowl in a cavity in Valarian's chest. Small tubes jut out of the rim of the bowl (nach USE TSLOTHA'S HEART + USE WINESKIN mit Water of Life). The heart, invigorated by the Water of Life, begins pumping fluid through the little tubes attached to the bowl (nach einigen Drehungen). The eternal flame bursts forth in a beautyful blue display which dazzles the eye. Unfortunately it also singed your hair. You seem to be well done (dann erscheint die Tür).
4.) Valarian's burial chamber appears to be intact. Murals depicting his valiant deeds cover the walls of his resting place. The bow that once belonged to the great Valarian is here. The quiver of arrows that Valarian once fought his battles with are here.



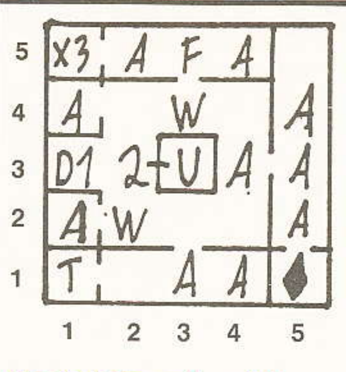
Ciera Brannia:

Wichtige Gebäude und Orte:
1.) „Sacred Grove" (Eingang)
2.) „Wizard's Guild" (Hier kann man die Party advancen lassen usw. Ausserdem kann man den Zauberspruch „Gill" lernen).
3.) Temple (Forest Lawn)
4.) King's Castle
5.) Tavern (Hic Heaven)
6.) Tavern (Stagger Inn)



Valarian's Tower (Level 4):

1.) This level appears inviolate, which you should take as a little consolation. Instead of fearing the beasts lurking below, you now face whatever has kept them from this level in the first place.
2.) Hidden away in this secret closet you see the gleaming Nightspear. No lights reflect from it, and the black metal looks like a slice from the starry night sky.



Valarian's Tower (Level 3):

1.) This level shows fewer signs of neglect, yet talon-slashes through bright murals suggest something has contemptuously desecrated Valarian's private dimense.

2.) A round portal blocks your way into the central core. On the massive stone disk you see a carving of an oak tree holding a similar disk up. You see an acorn sized hole in the ground (nach USE ACORN + USE WINESKIN) The acorn, saturated with the Water of Life, bursts into verdant actions and a seedling rises up like Atlas, lifting the disk up and letting you pass freely.

Achtung! Teleport! (01/05) nach (05/01)

Peter Bachmann



Ein intergalaktischer Flop!

In dieser Ausgabe haben wir wieder einen richtig schönen Flop des Monats, mit dem uns freundlicherweise die Firma RAINBOW ARTS versorgte. Bei dem Spiel handelt es sich um einen weiteren mißratenen Verschnitt eines Spielgenres, das in letzter Zeit stark überstrapaziert worden ist...

Programm: Starball, **System:** ST, Amiga, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** Rainbow Arts

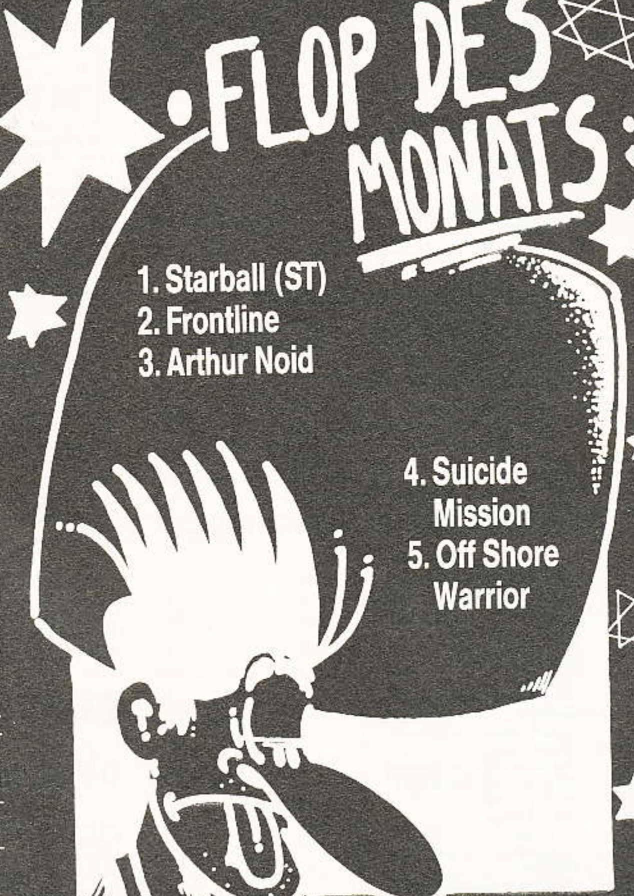
Man nehme eine uralte Spielidee, einen Zufallsgenerator für die Grafik und einen Programmierer, der skrupellos genug ist, Spiele wie **STARBALL** zu inszenieren. Hat man all dies, hat man auch ein Patentrezept für Flops, und das mit Garantie.

Aber wir wollen nicht voreilig urteilen (nö, nö). Wenn man also das Spiel lädt, erscheint erstmal nach kurzer Zeit ein Bild, in das man ein Raumschiffchen, das schon mal in der PM zu sehen war, einmontiert hat. Ist das Spiel im Speicher, muß man die Namen der Spieler eingeben, woraufhin das SPiel auch gestartet werden darf. Was man nun aber zu sehen bekommt, läßt einem mehr Gehirnzellen vor Langeweile absterben als ungleich schönere Sachen. Links und rechts sieht man einen Schläger, hinter denen sich jeweils noch eine Doppelwand virtueller Spielfeldbegrenzungseinheitsteilchenstücke (auch *Breakout*-Steinchen genannt) umherlümmeln.

Man sieht also: Nichts revolutionär Neues, wie immer (in dieser Rubrik und auch bei manchen Firmen). Während des Spiels tummeln sich vor der Hintergrundgrafik, die mittels eines Digitizers „erstellt" worden ist, Hindernis-Wesen, die sich immer, immer wieder (Level für Level) erneut weigern, in irgendeiner Weise schön auszusehen. Der Spielverlauf ist außerordentlich anregend: Anstoß..... linker Schläger schlägt..... rechter Schläger schlägt..... linker Schläger verpaßt, ein v. S. (siehe oben) wird zerstört..... rechter Schläger schlägt..... linker Schläger schlägt..... etc., etc., etc., usw., usw., usw. Man kann sich vorstellen, daß dies auf Dauer gesehen nicht sehr interessant ist, um nicht zu sagen, daß es mich schon nach kürzester Zeit enorm anödete. Um die Sache aber abzurunden, ist natürlich auch die Programmiertechnik alles andere als vollendet: Wird der Ball auf dem Bildschrim bewegt, ruckelt die Maus.......... äh... andersrum. Bewegt man also krätig die Maus während des Spielens hin und her, kann man es in „Zeitlupe genießen". Ein noch größerer Genuß ist aber sicher der Inhalt der Flasche, die man auf die neuen Bierdeckel stellen kann, sobald man die beiden Spieldisketten ihrem neuen Verwendungszweck zugeführt hat.

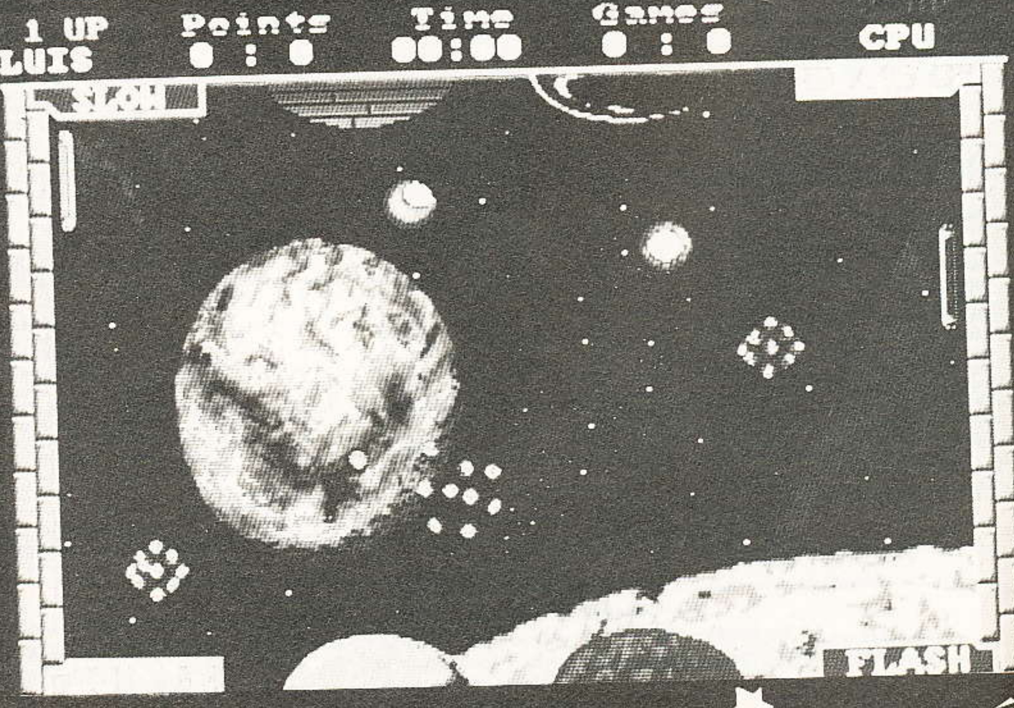
Man könnte aber auch sagen: STARBALL – eine der teuersten 3.5-Zoll-Leerdisketten der Welt.

Ulrich Mühl



Grafik	3
Sound	n.vh.
Spielablauf	0
Motivation	1
Preis/Leistung	2

Das ASMinisterium: Dieses Spiel gefährdet Ihre (geistige) Gesundheit. Ein Exemplar dieses Produkts enthält: 50% alte Ideen, 17% ausgeraufte Haare, 11% lahmes Outfit, 14% langfristige psychische Schäden, 7% Frustanteil. Der Rest ist ungeklärt.



Ein verrücktes Ei!

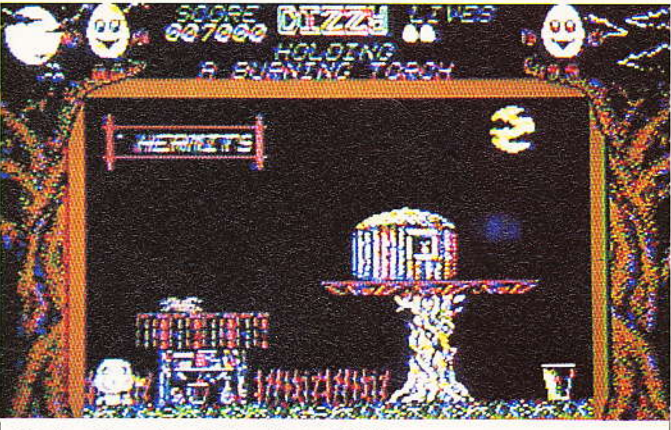
Programm: Dizzy, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Code Masters, Banbury, England, **Muster von:** 23.

Einen sympathischen Eierkopp beschert uns in diesen Tagen **CODE MASTERS** mit dem Low-Budget-Produkt **DIZZY.** Die „Oliver Twins" (Programmierer des Spiels) haben sich um die Grafiken gekümmert, während David Whittaker für den Sound verantwortlich zeichnet. „Dave" konnte wohl auch nur aus einem schmalen Budget bezahlt werden, denn, was er hier geleistet hat, ist unter aller... unter seinem Niveau. Die Story zu diesem „Wald- und Wiesen-Spiel" (sehr, sehr ähnlich der früheren *Mikro-Gen* Games!) hätte man auch nicht unbedingt so dümmlich aufziehen müssen, die ist bei DIZZY ungefähr genauso wichtig wie der User-Port-Wein beim C-64. Das lustige Spielchen ist nämlich auch so schon gut genug, so daß man auf das übliche Blah-Blah hätte verzichten können. Dennoch: Ihre Aufgabe in Stichworten:
Ein böser Zauberer (Name: Zaks)

beherrscht das fiktive Reich (Bezeichnung: Katmandu) und dessen Bewohner.

DIZZY (unser Held: Eierkopf) versucht nun, den Zauberer zu töten. Er muß eine leere Giftflasche (hier: Empty Potion Bottle) mitnehmen, den garstigen Feinden ausweichen, einige knifflige und brenzliche Situationen überstehen, um dann in den Untergrund zu gehen, den Zauberkessel ausfindig zu machen, den Kessel zu erhitzen, das Gebräu darin in die Flasche zu füllen und jenes dann dem bösen Zaks ins Gesicht zu schütten. Puh, schwitz – das war's im groben!

Und nun – playing the Game! Zu Beginn ist es wichtig, sich mit der Stick-Steuerung (Port 2) vertraut zu machen. Die entsprechenden Bewegungen werden analog der Stick-Richtung ausgeführt. Der Feuerknopf dient bei DIZZY lediglich der Aufnahme, dem Ablegen und dem Benutzen eines Gegenstandes. Schon sehr bald wird man feststellen, daß man den Stick immer wieder zentrieren muß, da sonst der Eierkopf weiter seine Salti schlägt (dies ist seine übliche Fortbewegungsart). Schon beim zweiten Bild (im ersten geht's nicht nach links!) findet man eine brennende Fackel. Aber: Aufpassen! Denn ein Vampir sowie ein fallender Apfel erhöht das Todesrisiko des Dizzy-Eis – um genau zu sein: Eine Berührung läßt das Ei in tausend Teile zerspringen.
So geht's halt weiter – über sich auflösende Brücken oder einen rauschenden Bach (besonders heikel) -, bis man an eine Stelle kommt, die mich ein wenig an *Terramex* erinnerte. Hier muß man auf einen weiteren Vampir achten, der sich unterhalb eines Luftschlosses bewegt. Darunter erkennen wir ein Haus, auf dessen Dach man rollen und von dort auf eine der Plattformen springen sollte. Von dort aus weiter nach oben, und man kann sich einer Schaufel bemächtigen ...



Eierkopf in voller Aktion (Foto: C-64)

Im Verlaufe des Spiels, das mörderisch schwierig und vielleicht deshalb für mich äußerst reizvoll war, sollte man auf andere Eier achten, die verstreut über die verschiedenen Bilder liegen. Diese Dinger frischen den (verdammt nötigen) Lebensvorrat Ihrers Eierkopfes auf, dessen Leben am Anfang auf drei festgelegt sind. Leider war es mir nicht möglich, bis zum Zauberkessel vorzustoßen, da ich leider nicht die Zeit hatte, mehr als drei Stunden an DIZZY zu sitzen. Unterwegs verlor ich soviel Eigelb (Leben), daß ich manchmal schon der Verzweiflung und dem Reset-Schalter nahe war. Was mich letztlich hochgehalten hat, war ein mittelmäßig bebildertes, aber nettes Spiel mit einem lustigen Kerlchen im Mittelpunkt, der mir heute noch viel Freude bereitet! *Manfred Kleimann*

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	7
Motivation	10
Preis/Leistung	9



Selbstmörderisch!

Programm: Suicide Mission, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 35 DM, **Hersteller:** Micro Value, **Muster von:** Micro Value.

SUICIDE MISSION, sinngemäß übersetzt etwa „Himmelfahrtskommando", trägt seinen Namen völlig zu Recht. Denn: Wer sich dieses Spiel für 35 DM gekauft hat, dem kommen nach kurzer Zeit sicher auch Selbstmordgedanken. Doch wozu gibt's denn die ASM? Logisch, um Euch vor solch widerlichen Spielen und somit vor akuter Geldverschwendung zu bewahren. Ich will Euch aber trotzdem sagen, worum es geht, damit ich meine Anfangsthese auch untermauern kann.

Der Spieler hat die Kontrolle über ein Raumschiff. Dieses Raumschiff ist sowohl vertikal als auch horizontal beweglich. Das Bild scrollt von oben nach unten, und man muß aufpassen, daß man mit nichts in Berührung kommt, was einen Schatten hinter sich herzieht. Nun ist nichts anderes zu tun, als die Aliens, die sich entgegenkommenderweise bewegen, in die Ewigen Jagdgründe zu befördern. Phantastische Spielidee, was?

Das Scrolling ist, wie man dem Programmierer zugestehen muß, recht flüssig. Doch der Sound ist nicht gerade dazu angetan, ihn länger zu ertragen als unbedingt nötig. Im Spiel selbst hat der Programmierer sich auf den üblichen „Baller-und-Vernichtungs-Sound" beschränkt, der aber durch „Q" ab- und mit „S" wieder angeschaltet werden kann. Das Game kann mit „P" auch pausiert und mit „Space" wieder gestartet werden. Die netten kleinen Bömbchen, von denen man zehn an der Zahl zur Verfügung hat, werden mit „B" ausgelöst. Bliebe noch zu erwähnen, daß die entgegenkommenden UFOs doch recht nett gestylt sind. Aber sonst hat **MICRO VALUE** mit seinem Game wahrlich keine Glanztat vollbracht. SUICIDE MISSION – ein Spiel, auf das man getrost verzichten kann.

Jörg Heckmann

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Programm: Zybex, **System:** C64, **Hersteller:** Zeppelin Games, England, **Preis:** ca. 10 DM, **Muster von:** Kingsoft.

Nix Neues

Das Spiel hat eine Story, aber die können wir uns schenken, ist eh' immer dasselbe (Held im Weltraum usw.). Alles läuft darauf hinaus, daß mit einem Astronaut durch eine Landschaft geflogen werden muß. Böse Gegner kommen auf den Helden zu, teilweise auch von hinten, und diese müssen abgeschossen werden. Ab und zu erscheint ein Symbol für eine Sonderwaffe. Die sollte man aufsammeln. Der Feuerknopf wird nicht zum Schießen, sondern zum Auswählen der Waffen benötigt. Geschossen wird dauernd. Das hat aber den Nachteil, daß man nicht selbst bestimmen kann, wann und wohin geschossen wird. Da gibt's z.B. eine Waffe, die durchschlägt gleich mehrere Gegner auf einen Streich. Eigentlich eine gute Sache, doch trotzdem sollte diese Waffe nicht verwendet werden. Es kann nämlich immer nur ein Schuß davon auf dem Bildschirm sein, und meistens feuert das Ding ausgerechnet dann, wenn man es am wenigsten braucht.
Dann gibt's da noch den verzweifelten Versuch, eine Kugel um den Astronauten kreisen zu lassen. Aber erstens scheint dieses Ding keinerlei Funktion zu haben und zweitens sieht es einfach gräßlich aus. Von Kreisbahn kann da wirklich keine Rede sein. Nächster Punkt, das Scrolling: Ich frage mich immer wieder, wie man auf einem Computer, der das Scrolling durch die Hardware unterstützt, ein so mieses Ergebnis erzielen kann. Das Hintergrund-Scrolling geht dabei ja noch, beim Sternen-Scrolling (zwei Ebenen) hört der Spaß dann aber auf. Das ruckt! Animation gibt es auch, und hier kann ich dann auch ein Lob aussprechen: Gut gemacht! Zwar reißt auch die Animation niemanden vom Hocker, aber es wurde an viele Details gedacht.



Foto: C 64

Programmierer, wo sind die neuen Ideen? Fast alles, was man in letzter Zeit vorgesetzt bekommt, gab es in ähnlicher Form bereits. So auch im vorliegenden Fall. **ZYBEX** von **ZEPPELIN** hat eine verblüffende Ähnlichkeit mit *Sidewize* von FIREBIRD. Zufall? Wohl kaum. Ich nehme eher an, daß hier auf einer Erfolgswelle geritten werden sollte. Nun gut, sei es, wie es sei, dies soll schließlich ein Test sein.
Zum Spielablauf: Die Gegner verwandeln sich teilweise nach dem Abschuß in Bonus-Symbole. Bei Beendigung des Levels werden diese Symbole dann dem Punktekonto gutgeschrieben. So, lassen wir allmählich den Mantel des Schweigens über dieses Produkt sinken. Nur noch eines: Bei aller negativen Kritik darf man natürlich nicht vergessen, daß es sich um ein Low-Budget-Spiel handelt. Für Leute mit schmalem Geldbeutel ist es sicher kein rausgeworfenes Geld. Nur die, die höhere Ansprüche stellen, auch an ein Ballerspiel, die sollten es sich unbedingt vor dem (eventuellen) Kauf ansehen.

Ottfried Schmidt

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	7

Die konzertierte Aktion

Erinnert Ihr Euch noch an unsere **Konzertierte Aktion** mit den fantastischen Gewinnchancen aus der Ausgabe 5/88? Ja? Nun gut! Im September konnten die Gewinner dieser Aktion Ihre Sachpreise entgegennehmen. Wir von der Redaktion ließen es uns natürlich nicht nehmen, den Champion Stefan Schubert zuhause in Attendorn zu besuchen und ihm die Sachpreise – einen Atari 520 STM mit Maus, Laufwerk SF314 und Monitor SM 124 sowie einen Atari-Jogging-Anzug und einen Original-Geldspielautomaten persönlich zu übergeben. Stefan ist unser Gewinner aus Dortmund.
Natürlich haben wir auch ein paar Informationen über Stefan, die wir gern an Euch weitergeben wollen. Er ist 19 Jahre alt und hat in diesem Sommer sein Abitur mit Erfolg abgeschlossen. Mit der Computerei beschäftigt er sich seit drei Jahren. Während eines Schüleraustausches ist er in Amerika zum erstenmal mit einem Apple IIe in Berührung gekommen und konnte seitdem nicht mehr von den Bits lassen. Zurück in Deutschland, legte er sich einen Atari ST zu und begann, sich intensiver mit der Computerei zu beschäftigen. Sein größtes Interesse galt dabei selbstgeschriebenen Anwendungsprogrammen für die Bereiche Textverarbeitung und Mathematik. Er hält das GFA-Basic für seine Arbeit als wesentlichste Voraussetzung bei der Programmierung. Stefan nutzt seinen Atari aber nicht nur zum Arbeiten. „Hin und wieder packt mich schon das Spielefieber. Dann sitze ich manchmal bis spät in der Nacht vor dem Monitor!" Ein besonderes Lieblingsspiel hat er jedoch nicht. Nur die Spielmotivation und der Spielablauf müssen stimmen, und da gibt es ja mittlerweile eine ganze Reihe guter Programme.



Nachdem er im Oktober zunächst seinen Wehrdienst ableisten muß, strebt er ein Studium als Wirtschaftsinformatiker an. Man sieht, er wird sich auch im Berufsleben mit dem Computer beschäftigen.
Über seinen Hauptgewinn freute er sich natürlich riesig. Er kann nur jedem empfehlen, sich regelmäßig an den Wettbewerben zu beteiligen. Wir wünschen allen Gewinnern viel Spaß mit Ihren Preisen und dürfen uns nochmals bei allen Beteiligten recht herzlich für diese „Konzertierte Aktion" bedanken. Auf ein Neues im nächsten Jahr!

(red.)

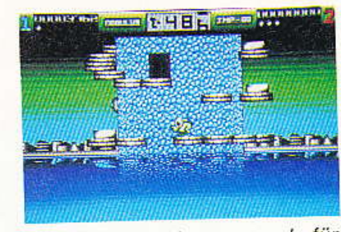






ZYNAPS, gesehen auf dem Atari ST. Der erste Eindruck läßt einiges erwarten.





NEBULUS, das Erfolgsgame von HEWSON, gibt's nun auch für den ST.

Atari rief – und (fast) alle kamen!

Vom 2. bis 4. September war im Düsseldorfer Messezentrum mal wieder der Bär los. Alles, was Rang und Namen hat, folgte dem Ruf von Atari und demonstrierte auf der diesjährigen Atari-Messe die heißesten Produkte rund um die Rechner der Atari Corporation (Atari ST und Atari XL/XE). Firmen wie Hewson, Tynesoft, Atari U.K, Llamasoft usw. durften hier natürlich nicht fehlen....

Auf dieser Messe waren wir von der ASM natürlich auch vertreten und haben für Euch weder Kosten noch Mühen gescheut, um an die aktuellsten Informationen in Sachen Software für die Atari-Rechner ranzukommen.

Als wir am Freitagmorgen an den Stand von **HEWSON** kamen, wurden wir von Tony Waknell, die die Presseinformationen von Hewson vergibt, ganz herzlich begrüßt. Von Hewson gibt es wirklich ein paar sehr interessante Neuerscheinungen, es wurde eine Menge guter 8-Bit Software für den ST umgesetzt. Fangen wir mit **NEBULUS** an: Nebulus wurde von Top-Programmierer John M. Phillips für den ST konvertiert, wobei zu beachten ist, daß er sowohl Sound, Grafik als auch den Programmcode völlig eigenständig entwickelt hat. Nebulus macht auf dem ST einen hervorragenden Eindruck, am meisten faszinierte mich aber die sehr realistische Bewegung des Turms und das Spiegeln desselben im Wasser.
Ich meine, daß Nebulus mit Sicherheit zu den Top-Hits des Jahres 1988 gehören wird. Direkt neben Nebulus stand ein 1040er, auf dem **ZYNAPS** mit besonderer Aufmerksamkeit gespielt wurde. Die Grafiken zeichnete übrigens Pete Lyon, der uns schon so manch schöne Bilder auf den Monitor servierte. Zynaps ist ein Ballerspiel mit horizontalem Scrolling in der Art von *Nemesis* und Co.. Die 16 Level sind sehr schön gezeichnet, und das Scrolling ist auch sehr gut realisiert worden. Im Gegensatz zu den anderen Hewson-Games ist Zynaps ab sofort zum Preis von ca. 60.- DM erhältlich.

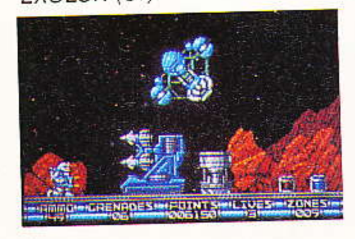
Alleskönner John M. Phillips zeichnet auch verantwortlich für **ELIMINATOR,** eine Mischung aus *Space Racer* und *Roadblasters*. Man könnte es auch „Roadblasters in Space" oder „Spaceblasters on the Road" nennen, aber lassen wir diese Wortspielereien und kommen wir zur Beschreibung des Spiels: Grafisch und soundmäßig ist Eliminator sehr gut gemacht, doch was nützt der beste Sound oder die schönste Grafik, wenn das Spielprinzip schon sehr oft verwendet wurde? Man muß aber hinzufügen, daß für diejenigen, die noch keins der beiden Programme besitzen oder total auf solche Games abfahren, jenes Spiel durchaus zu empfehlen ist.

Entsinnt Ihr Euch noch an den 8-Bit-Hit **EXOLON?** Es wurde nun von Martin J. Bysh umgesetzt, und ich muß Euch sagen, es schaut wirklich gut aus. Die Grafiken sind sehr farbenfroh und detailliert gezeichnet, auch der Sound klingt ganz gut, um nicht zu sagen, daß dieses Game insgesamt als sehr gut zu bezeichnen ist. Einen Haken gibt es doch noch: Der Schwierigkeitsgrad hat sich gegenüber den 8-Bit Versionen um einiges erhöht. Toni Waknell zeigte mir dann noch einen ganz besonderen Leckerbissen mit dem etwas eigentümlichen Namen **NETHERWORLD.** Man kann es gar nicht glauben, was die Programmierer dieses Spiels aus dem Atari ST herausgeholt haben! Da scrollt doch wirklich der ganze Bildschirm ruckelfrei in acht Richtungen. Genauso ungewöhnlich wie der Programmname ist auch der Name des Programmierers: „Jukka Tapanimaki". Falls Ihr mehr über dieses Spitzengame wissen wollt, dann blättert doch einfach mal die Konvertierungsseite auf. Dort findet Ihr neben sämtlichen anderen Konvertierungen nämlich auch die des Messebesuchs.

Von Hewson aus gingen wir dann zu **MANDARIN.** Da kam dann Misses Anne Crease auf uns zu, um ihr absolutes Top-Programm vorzuführen – und siehe da, was sahen wir? Den **STOS – the Games Creator.** Dieses Basic ist wirklich ein absolutes Meisterwerk. Mit Hilfe dieses Utility's ist Spieleschreiben (Basic-Programmierkenntnisse vorrausgesetzt) nun endlich für jedermann ein Kinderspiel. Bericht über STOS in dieser Ausgabe.

Neben diesem sehr guten Games-Creator konnte man ein Autorennen mit dem Namen **LOMBARD RALLY** bewundern

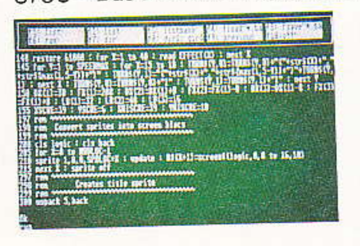
EXOLON (ST)



ST-News von MANDARIN



STOS – Das Basic der Superlative!

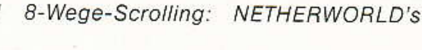












32-Farben-Titelbild und 8-Wege-Scrolling: NETHERWORLD's ST-Version





Und nochmal HEWSON. ELIMINATOR (ebenfalls ST) erinnert stark an Roadblasters.

(wobei Ihr bewundern nicht allzu wörtlich nehmen solltet). Es sah nicht gerade berauschend aus, denn es war arg langsam, und die Grafik beeindruckte uns ebenfalls nicht besonders. Hierzu muß aber noch erwähnt werden, daß es noch eine sehr frühe Vorversion ist und sich bis zum endgültigen Erscheinen noch einiges ändern wird. Direkt neben Mandarin Software befand sich der Stand von **ALTERNATIVE**, wo man mir **THE MUNSTERS** zeigte. Dieses Game zeichnet sich durch eine schöne Hintergrundgrafik und durch sehr flüssiges Scrolling aus. Bei dem Game geht es um die Gruselfiguren Dracula, Frankenstein usw. Mehr konnten wir über dieses Game noch nicht in Erfahrung bringen. Es wird übrigens unter dem neuen 16-Bit Label **AGAIN AGAIN** veröffentlicht.

Endlich haben wir auch mal wieder über ein paar Neuerscheinungen für den kleinen Atari zu berichten, denn Alternative Software gab uns gleich 4 neue (alte) Games. Es handelt sich bei diesen Programmen um Low Budget Software zu einem Circa-Preis von 10.- DM. Bei den meisten dieser Games handelt es sich um ältere Full-Price-Programme, die nun zu einem sehr günstigen Preis auf Kassette angeboten werden. **SOCCER** wurde nämlich schon 1982 von *Thorn EMI* verkauft, und ich muß Euch sagen, daß es nicht gerade berauschend ausschaut. **MONKEY MAGIC ist eine Art** *Donkey Kong Jr.* mit mittelmäßiger Grafik und schlechtem Sound. Bei **CASTLE TOP** flog mir dann aber wirklich der Hut vom Kopf, welch schlechte Grafik, was für ein grausiger Sound – und hinzu kommt dann noch die absolut miese Animation; aber was soll's, es ist halt nur ein Low-Budget-Spiel.

Das **RIVER RESCUE** baute mich dann allmählich wieder auf, denn es sah schon recht gut aus, im Vergleich zu den anderen jedenfalls. Es ist wirklich schade, was die Leute mit den alten Ataris anstellen, dabei ist es ein wirklich guter Rechner. Kommen wir nun zu **TYNESOFT:** Vielleicht kennt Ihr ja das eine oder andere Programm der Firma. Nach *Summer Olympiad* bringen sie jetzt ein neues Game für den ST auf den Markt mit dem vielsagendem Namen **CIRCUS GAMES.** Da wir auf der Messe leider nur ein frühes Demo sahen, können wir noch nicht viel über dieses Game berichten. Schaut Euch doch einfach mal die Fotos auf dieser Seite an.

Circus Games mit Spitzengrafik (ST)

PACMANIA von **GRAND SLAM** durften wir gleich neben Tynesoft begutachten. Ich glaube, daß dieses Spitzengame bei jedem ST-Freak gut ankommen wird. Es beinhaltet einen sehr guten Sound, niedlich gezeichnete Grafik und fließendes Scrolling. Pacmania ist eine Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten von Namco. Um es einfacher auszudrükken: 3-D Pacman. Bei Grandslam arbeitet man zur Zeit noch an der **ST-Version von Pacland.** Man versicherte mir, daß es spätestens Anfang Oktober erhältlich sein soll.
Bei **INTERCEPTOR SOFTWARE** zeigte Rod Cobain mir dann **JOE BLADE II.** Der erste Teil dieses Games dürfte wohl jedem bekannt sein. Neben Joe Blade II befand sich dann **OUTLANDER,** was sich als klassisches Ballerspiel mit vertikalem Scrolling erwies. Die digitalisierte Musik von Outlander hörte sich sehr stark nach *Carrier Command* an. Die Grafik dieses Games ist in gewohnter ST-Qualität. Dann kam etwas ganz Besonderes für alle Dungeon Master-Freaks, ein Rollenspiel mit Topgrafik, Spitzensound und super animierten Monstern. Ich hoffe doch, so bald wie möglich die endgültige Version dieses Spiels auf den Schreibtisch der Redaktion zu bekommen.
Bei **ATARI GROßBRITANNIEN** konnten wir dann die guten, alten Spielhallenhits bewundern, welche bis zum heutigen Zeitpunkt leider nicht in Deutschland erhältlich waren. Unter anderem befinden sich darunter Games wie **JOUST, BATTLEZONE, MILLIPEDE** usw. Obwohl die meisten dieser Games schon etwas älteren Datums sind, kann man sie durchaus noch empfehlen.
Erinnert Ihr Euch noch an **COLOURSPACE** von Jeff Minter? **LLAMASOFT** hat jetzt nach über einjähriger Entwicklungszeit den zweiten Teil dieses Programms mit dem seltsamen Namen *„Trip a Tron"* veröffentlicht. Mit diesem Programm kann man auf dem ST richtige Lasershows zustandebringen, wobei die Effekte wirklich toll aussehen. Jeff sagte mir dann noch, daß er gerade ein Spiel für den ST schreibt. Den Namen und Inhalt dieses Games wollte er mir noch nicht verraten, also lassen wir uns überraschen und hoffen, daß es ein Hit wird.
ELITE, DOMARK und **MICROPROSE** waren leider nicht vertreten, obwohl sie einen Stand gemietet hatten. Ich glaube, daß sie es nicht mehr rechtzeitig geschafft haben, da sie ja mitten in den Vorbereitungen zur diesjährigen PC-Show in London stecken. Im großen und ganzen kann man sagen, daß die zweite Atari-Messe ein noch größerer Erfolg war als die vorherige, da die Zahl der Besucher und Aussteller reichlich war. Man kann davon ausgehen, daß wir uns im nächsten Jahr wiedersehen werden. Übrigens werden die meisten dieser hier vorgestellten Programme zu diesem Zeitpunkt auch für den Amiga erhältlich sein.

TORSTEN OPPERMANN

MONKEYMAGIC (XL/XE)

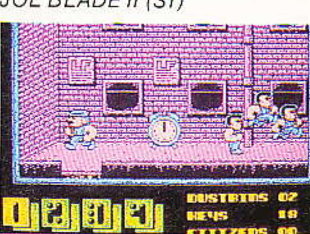


Das neue Rollenspiel von INTERCEPTOR





JOE BLADE II (ST)





Sommer, Sonne – Sampler!

Programm: Summertime Specials, **System:** C-64 (getestet), Amstrad (getestet), Spectrum (getestet), **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von:** U.S. Gold.

So langsam beginnt bei mir zwar schon das große Frösteln, wenn ich nach dem Aufstehen im Morgengrauen zu meinem Auto haste, aber allen schlechten Wetterboten zum Trotz gibt's jetzt die **SUMMERTIME SPECIALS** von **U.S. GOLD**. Neben einer sonnigen Verpackung mit Longdrink und Sonnenbrille gibt's selbstredend auch noch ganz coole Software mit heißer Action. Nun gut, nicht alle sechs Spiele dieses Samplers sind unbedingt spannungsverheißend, aber schließlich ist ja meist nicht alles Gold, was glänzt, gelle?

Das erste Game heißt jedenfalls **SOLOMON'S KEY** und ist die Umsetzung eines TECMO-Automaten. Das Spielkonzept ist ganz witzig, denn auf der Suche nach einem sagenumwobenen Schatz durch diverse Levels müssen geschickt Steine gebaut, kaputtgehauen und auch diversen Monstern ausgewichen werden, um mit einem Schlüssel den Ausgang zum nächsten Level zu erreichen. Ein wirklich nettes Jump-and-run-Game mit witzigen Ideen, bei dem die C-64-Fassung von den technischen Qualitäten her am besten abschnitt. Beim Amstrad ist zwar der Sound sehr gut, aber die Animation sehr langsam; der Specci bietet eine hohe Spielbarkeit, aber häßliche Grafiken.



Der nächste Testkandidat läuft unter dem Motto: Erfolgreiche Zeichentrickserie = erfolgreiches Spiel. Der Held heißt **BRAVESTARR** und muß einen „mysthischen Indianer" wiederfinden. Im Spiel selbst wird fleißig (und flüssig) nach links und rechts gescrollt, vorbei an einer Westernkulisse mit jeder Menge Gegnern. Werden diese abgeschossen, gibt's Geld, für das man sich in den diversen Gebäuden Informationen und anderes holen kann. BRAVESTARR ist ein mittelmäßiges Spielchen, das in allen drei Versionen keine großen Unterschiede aufweist, aber recht spielbar ist. Also nix Besonderes.

In die Niederungen der Programmierkunst begeben wir uns aber mit **CAPTAIN AMERICA**, einem Spiel, das ungefähr so interessant ist wie eine Tasse kalter Kaffee. Zwar wird der amerikanische Präsident mit einer Superwaffe bedroht, die der tolle Captain America ausschalten soll, aber außer der Bewegung seiner rechten Hand beim Wechseln der einzelnen Etagen der „Doom Tube" konnte ich eigentlich keine weiteren tollen Features bemerken. Nimmt man noch die mittelmäßige Grafik und den mageren Sound mit hinzu, besteht eigentlich kein Grund, für dieses Spielchen wertvolle Ladezeit zu verschwenden.

Nach diesem Tiefpunkt nun der erste Höhepunkt: Mit **TRANTOR** zaubert U.S. GOLD riesige, herrlich animierte Sprites mit Supergrafiken auf den Bildschirm, bei denen mir auch heute noch das Herz aufgeht. Bei diesem intelligenten Action-Spiel muß der Held auf mehreren Ebenen mit einem Flammenwerfer um seine Freiheit kämpfen. Zugegeben, der Plot ist nicht sehr originell, aber durch die Anreicherung mit Computercodes, versteckten Extras und anderen Features macht das Game jede Menge Spaß. Von der Qualität her schießt die Amstrad-Fassung den Vogel ab, denn so farbenprächtig und gut animiert ist das Spiel in keiner anderen Version. Okay, auch auf dem C-64 und Specci gibt's die tollen Sprites, aber beides reicht nicht an den Amstrad heran.

Aufgepaßt, denn jetzt kommen wir tatsächlich zum absoluten Höhepunkt! Ja, denn **WORLD CLASS LEADERBOARD** ist angesagt. Über diese exzellente Golfsimulation braucht wohl nicht viel gesagt zu werden, außer vielleicht, daß diese Fassung über vier originale, weltberühmte Kurse verfügt und die Technik bei allen drei Versionen vom Feinsten ist. Unbedingt empfehlenswert!

So, kommen wir zum Schluß noch zu **RYGAR**, einem hektischen, horizontal scrollenden Action-Spiel, das auf dem C-64 fast nicht mehr spielbar ist, weil da nur noch der Mega-Punk abgeht. Wesentlich mehr in dieser Richtung bietet da schon die Spectrum-Fassung, die aber technisch wie auch grafisch nicht berauschend ist. Zwar versinkt auch der Amstrad in Mittelmäßigkeit, aber immerhin sind die Grafiken schön bunt und das Game spielbar.

Meiner Meinung nach hat uns U.S. GOLD für den Spätsommer eine recht vernünftige Kompilation beschert, die ihren Preis wert ist. Für drei Top-Games, zweimal Mittelmäßigkeit und einen Flop kann man dreieinhalb Blaue schon mal zücken. Es sei denn, Ihr habt diese Spiele früher schon alle einzeln gekauft...

msu

(C-64/Ams/Spec)	
Grafik	**8/9/7**
Sound	**9/8/3**
Spielablauf	**8/9/8**
Motivation	**8/9/8**
Preisleistung	**8/9/7**

Flugzeug – peng, peng

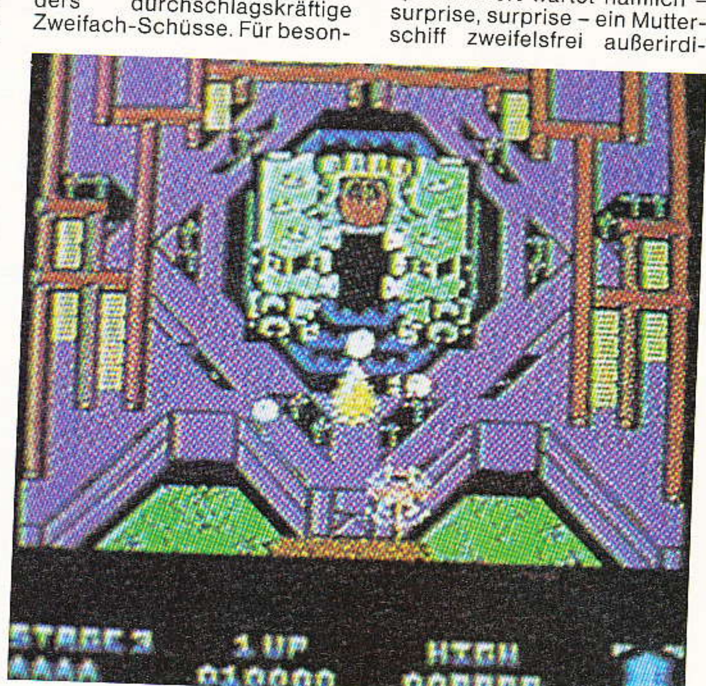
Programm: Typhoon, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Imagine Software, Manchester, England, **Muster von:** 18.

TAITO's Spielhallenautomat **TYPHOON** erreichte trotz (oder gerade wegen) seiner geringen Verbreitung Kultstatus unter Arcade-begeisterten Jugendlichen. Daß die, wie die Kritiker anzumerken wußten, über weite Strecken gelungene Mischung aus Klassikern wie *Afterburner* oder *Flying Shark* nicht gerade zu der Sorte Münzschlucker zählt, die sich ohne große Verluste auf Heimcomputer umsetzen lassen würden, dürfte **IMAGINE** wohl bewußt gewesen sein.

Den Programmierern muß man zugute halten, daß sie sich nicht mit technischen Mätzchen beholfen haben, um über die technischen Schwächen

der Hardware hinwegzutäuschen. TYPHOON bietet bodenständiges Handwerk, was jedoch nicht über eklatante spielerische Mängel hinwegtäuschen kann.

Kurz zum Ablauf des Geschehens: Zuerst muß der Spieler in der Rolle eines Jet-Piloten versuchen, den mannigfaltigen Attacken gegnerischer Fluggeräte auszuweichen, wobei die Vorgänge auf dem Bildschirm in Pseudo-3D-Grafik wiedergegeben werden. Sind genügend Angreifer mittels zielsicherer Raketen ausgeschaltet, taucht unser Held durch den wolkenverhangenen Himmel hinab auf den selbstverständlich feindlichen Flugzeugträger, um diesen mit Hilfe gutplazierter Schüsse zu versenken. Ist dies vollbracht, übernimmt der Computer Alter Ego das Kommando über einen mit Schußwaffen aller Art ausgerüsteten Helicopter, den es über eine vertikal scrollende Ebene zu manövrieren gilt, wobei Feindkontakt tunlichst vermieden werden sollte. Zusätzliche Extras können in der für Ballerspiele neueren Datums üblichen Manier durch Aufsammeln von Symbolen aktiviert werden. Zur Verfügung stehen: Erhöhte Schußkraft, Drei-Wege-Feuer, Streufeuer, Bombensalven, Laser und besonders durchschlagskräftige Zweifach-Schüsse. Für besonders prekäre Situationen führt der Hubschrauber auch eine Smart-Bomb mit sich, die kurzerhand alle sichtbaren gegnerischen Objekte verschwinden läßt, doch diese sollte man sich für den Schluß des Levels aufsparen. Dort wartet nämlich – surprise, surprise – ein Mutterschiff zweifelsfrei außerirdischen Ursprungs auf den Spieler, das sich nur nach mehreren Treffern zur Freigabe des Weges bewegen läßt. Nun folgen 3D- und 2D-Sequenzen aufeinander, an deren Ende der Spieler in einem fulminanten Showdown über den Wolken den letzten monströsen Kontrahenten den Garaus machen muß.



Auf den ersten Blick scheinen alle Eigenarten des Automaten übernommen worden zu sein. Die (rechnertypisch) langsam animierte, perspektivische Grafik vermittelt ein passables Fluggefühl, die Erweiterungsmöglichkeiten des Helikopters sorgen zu Beginn für Abwechslung, doch schon bald beginnt man sich Variationen des schnell in Monotonie ausartenden Geballers zu wünschen. Die sich in höheren Spielstufen kaum merklich verändernde Grafik, der (freundlich gesagt) sparsame Sound – nur das Titelstück kann überzeugen – und der (zu) hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad lassen die Entscheidung, den Joystick beiseite zu legen, schon recht früh erschreckend leicht fallen. TYPHOON dürfte vor allem die Freunde des Coin-Op-Originals zufriedenstellen. Allen anderen sei ein kritischer Blick vor dem Kauf angeraten. *Klaus Vill*

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7

EAS zu Gast bei ASM



Hier vorab eine Szene aus „Jungle Olympics".

Wir sind, schon wegen unseres Namens, ständig auf der Suche nach den aktuellsten Informationen. Da bot der Besuch der Firma EAS bei der ASM-Redaktion natürlich die Gelegenheit, einen Vorab-Bericht zum neuesten EAS-Projekt zu verfassen. Es geht um ein Spiel, ein Sportspiel! Nicht, daß dies etwas Neues wäre, aber bei diesem Produkt, es trägt den (Arbeits)-Titel JUNGLE OLYMPICS, gibt's tatsächlich einiges Neues. Wie man schon am Namen erkennen kann, handelt es sich nicht um eines der üblichen Sportspiele mit den ebenfalls üblichen Disziplinen. Hier sind nicht Menschen, sondern Tiere die Hauptakteure. Leider waren aber zum Zeitpunkt des Besuchs erst einige Grafiken und Animationssequenzen zu sehen. Ein spielbares Demo gab es noch nicht.

Trotzdem konnte man schon an diesen Grafiken erkennen, daß hier etwas Besonderes entsteht. Alle Animationssequenzen haben einen starken zeichentrickartigen Touch. Auch die Disziplinen, von denen es in der fertigen Version mindestens sechs geben soll, sind teilweise etwas ungewöhnlich. Drei dieser Disziplinen waren schon zu sehen. Am bekanntesten wirkt da noch der Straußen-Hürdenlauf. Mit einem Strauß (nein, nicht der bekannte Politiker) muß hier eine sechs Bildschirme breite Hürdenstrecke überwunden werden.

Bei einer echten Olympiade dürfen natürlich auch die Schwimm-Wettkämpfe nicht fehlen. Die werden bei **JUNGLE OLYMPICS** von Krokodilen ausgetragen. Die wohl ungewöhnlichste Disziplin ist der Pinguin-Hindernislauf. Er ist zwar im Prinzip auch eine Hürdenstrecke, weist aber doch einige Unterschiede auf. Der Pinguin muß nämlich ein Tablett mit Gläsern balancieren. Und damit muß der arme Kerl durchs Packeis „jumpen". Ich frage mich zwar, wie Pinguin und Packeis in den Dschungel kommen, aber was soll's, ist ja nur ein Spiel!

Die Grafiken waren alle sehr hübsch und mit viel Liebe zum Detail gezeichnet. Man darf auf die endgültige Version, die nach Herstellerangaben noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kommen soll, gespannt sein!

Im Zweispieler-Mode wird der Bildschrim gesplittet, d.h. in zwei Hälften geteilt sein. Programmiert wird das Ganze von **Olaf Schneider,** seines Zeichens Programmierer und Teilhaber bei **EAS.**

Wenn das Spiel so gut wird, wie es die Grafiken versprachen, dann könnte EAS mit JUNGLE OLYMPICS einen echten Hit landen.

OTTFRIED SCHMIDT



Fotos (2): Amiga



Requiem für eine Echse – oder:

Feuerspucken für 10 DM

Programm: Draconus, **System:** C-64, **Hersteller:** Zeppelin Games, **Preis:** ca. 10 DM, **Muster von:** Kingsoft.

Echsen gehören ja bekanntlich zu den Kaltblütern. Bei **DRACONUS**, dem neuesten Game von **ZEPPELIN**, kann das Blut aber schon mal in Wallung geraten. Für ca. 10 DM bekommt man da schon einiges an Grafik, Sound und Animation geboten. Leider hat es aber auch ein paar „Macken", was aber letztlich nichts daran änderte, daß DRACONUS einen Hitstern bekam.
Wie ich finde, zu Recht; doch am besten, Ihr urteilt selbst!

Unsere Echse muß in einer Höhle magische Objekte einsammeln. Leider ist diese Höhle bewacht. Da unsere Echse aber eine besondere Echse ist, kann sie sich natürlich wehren. Dies geschieht, indem sie ihre Krallen ausfährt und nach den Gegnern boxt oder Feuer speit. Es gibt aber auch ein Symbol, das die Echse befähigt zu transformieren. Danach spuckt sie Wasser. Doch egal, ob sie Wasser oder Feuer spuckt, die Anzahl der Flammen oder Wasserstrahlen ist begrenzt.

» DRACONUS ist ein rassiges Actionspiel mit allen Features, die dazugehören. Und das alles für 10 DM! «



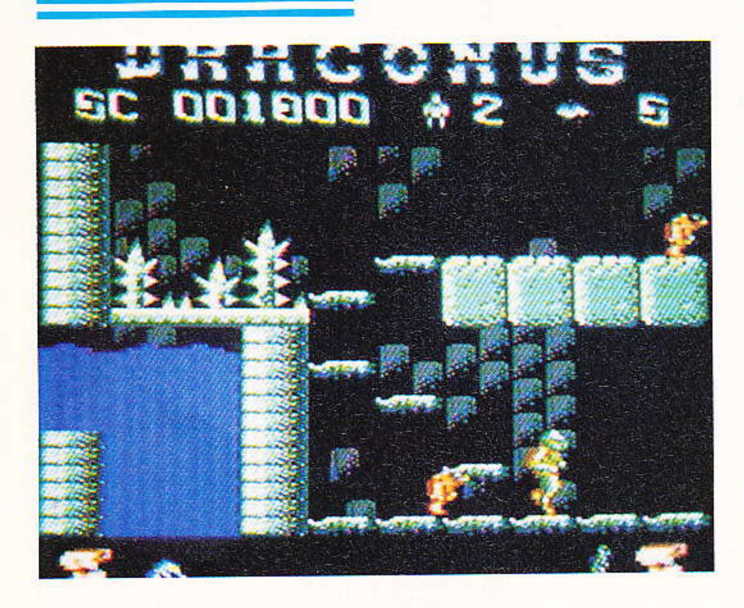


Durch Einsammeln von bestimmten Objekten kann die „Spuckkraft" aber wieder aufgefüllt werden. Was auffällt, da ist die Steuerung. Hier tritt das auf, was ich eingangs mit „Macken" bezeichnet habe. Die Steuerung ist nicht sehr exakt, und der Sprung, den die Echse ausführen kann, sieht nicht sehr gut aus.

Ungenau ist er auch. Außerdem ist es möglich, ein Stückweit in die Felsen hineinzulaufen. Komischerweise ist dies aber an einigen Stellen auch notwendig, da man sonst nicht weiterkommt. Beim Flammenspeien ist die Genauigkeit bis auf das Speien beim Ducken allerdings ausreichend. Beim Ducken stört, daß die Echse dauernd wieder aufsteht, so daß die Höhe, in der die Flamme ausgespien wird, nicht genau zu fixieren ist. Das ist aber eigentlich auch schon alles, was ich an Negativem finden konnte. Die Animation ist sehr gut, ebenfalls die Grafiken. Ein Scrolling gibt es nicht, die Bilder werden umgeschaltet. Nur die Gegner sehen etwas merkwürdig aus und würden eher in ein Weltraum-Epos als in ein Jump-and-Run-Spiel passen.

Wenn unser „Echschen" seine Flammen spuckt, so sieht das wirklich toll aus. Aber auch alle anderen Bewegungen, die die Spielfigur durchführt, sind bis auf den Sprung sehr gut gemacht. Meistens ist es ja so, daß für ein Low-Budget-Spiel nicht so ein hoher Aufwand für die Animation betrieben wird. Dies ist bei DRACONUS zum Glück nicht so. Alle Animations-Sequenzen sind sauber ausgearbeitet. Gut so! Sehr gut auch der Sound. Hier fühlt man sich an die frühen Werke von MASTERTRONIC erinnert, die ja auch meistens mit ihren tollen Musiken glänzten. Mehrere Melodien zu Beginn und am Ende des Spiels, aber auch, wenn ein bestimmtes Symbol gefunden wurde, sind zu hören. Und hörenswert sind sie allemal. Für ein Spiel, das weniger als 15 DM kostet, ist DRACONUS jedenfalls sehr gut. Eine lohnens- und empfehlenswerte Anschaffung!

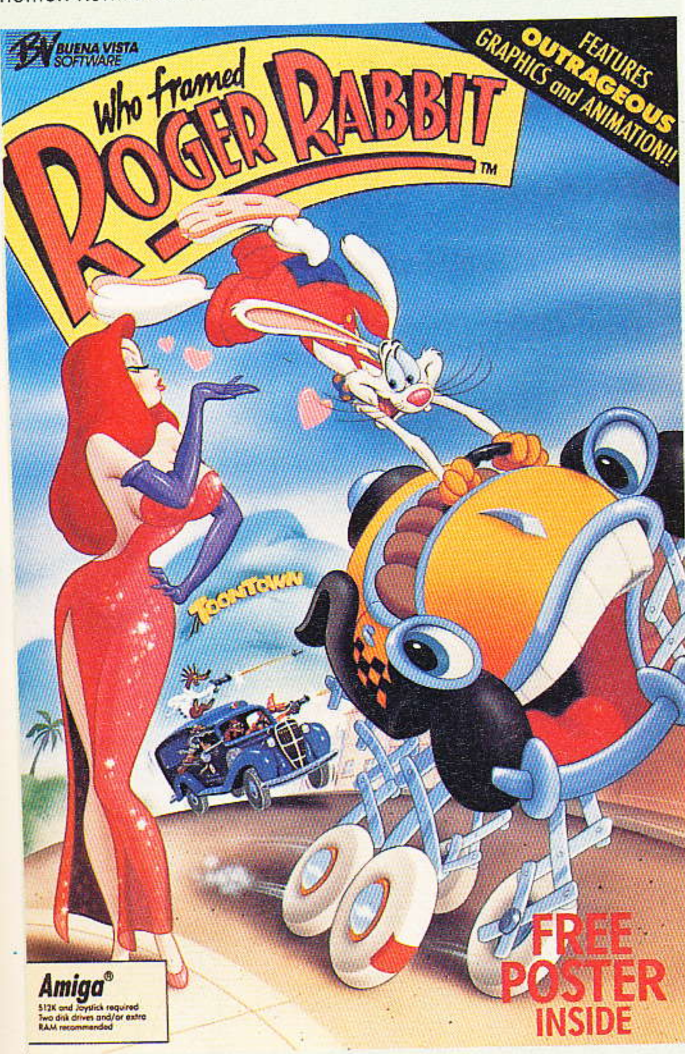
Ottfried Schmidt



Grafik	10	**Motivation**	7
Sound	10	**Preis/Leistung**	11
Spielablauf	7		

Im Roger-Rabbit-Fieber

Nach E.T. und Garfield kommt die nächste Kultfigur aus amerikanischen Landen auf den deutschen Markt. Die Rede ist von **ROGER RABBIT**, einer neuen **Walt-Disney**-Produktion. ROGER RABBIT, eine Fantasiefigur des berühmten amerikanischen Comic-Zeichners, hat in Amerika einen wahren Boom ausgelöst. Ein Kinoproduktion ist bereits erfolgreich gelaufen und hat wahre Zuschauerrekorde ausgelöst. In Deutschland erwartet man natürlich ähnliche Rekordzahlen, und vielleicht hat der ein oder andere schon etwas von ROGER RABBIT gehört. Sollte dies nicht der Fall sein, so werden die Leser von ASM spätestens ab jetzt mit diesem neuen Phänomen konfrontiert.



Bald kommt der muntere Gesell auch zu uns

Nach dem erfolgreichen Kinostart hat man sich nämlich bei **Walt Disney Productions** dazu entschlossen, eine Umsetzung der Geschichte für die Homecomputer zu verwirklichen. Gesagt, getan! Schon Mitte oder Ende Oktober soll die fertige Spielversion von ROGER RABBIT auf dem europäischen Softwaremarkt erhältlich sein. Die Lizenzrechte für den europäischen Markt liegen bei dem bekannten französischen Softwarehaus **COKTELVISION**. Bei uns in Deutschland wird das Programm von dem Distributor **BOMICO** vertrieben.

Leider lag uns bei Redaktionsschluß noch keine spielbare Vorabversion vor, so daß wir einen Test erst in der nächsten Ausgabe veröffentlichen können. Soviel sei jedoch schon gesagt: Die Spannung innerhalb der Redaktion auf den neuen Kinoknüller ist auf dem Höhepunkt. Hoffen wir, daß die Umsetzung genau so gut ist wie der Film. Alle C-64- und 16-Bit-Computer-Besitzer können sich jedenfalls schon jetzt auf ROGER RABBIT freuen! *(red.)*

Süß + Saftig!

Programm: Typhoon Thompson, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** Ca. 75 Mark, **Hersteller:** Broderbund Software, **Muster von:** Broderbund, USA.

Das Softwarehaus **BRODERBUND**, von dem man in letzter Zeit nicht mehr sehr viel gehört hat, wartet mit einer, wie ich meine, echten Bereicherung für den Softwaremarkt auf. Das wahrhaft süße Spiel namens **TYPHOON THOMPSON** stellt eine willkommene Abwechslung zu den Ballergames simpelster Machart dar, die es in letzter Zeit ja zu Genüge gab. Zwar ist man in diesem Spiel ohne Wumme aufgeschmissen, doch überwiegt hier eine eher friedliche Spielidee, wenn diese aber auch einige „Gemeinheiten" beinhaltet.

Auf einem entfernten Planeten, weitab jeglicher Zivilisation, dessen Oberfläche zu 99,9% von Wasser bedeckt wird, stürzte ein Raumschiff ab, von dessen Besatzung nur ein kleines Kind überlebte. Dieses Kind wurde von der dort ansässigen Bevölkerung (Kobolde) liebevoll angenommen. Doch im Laufe der Zeit führte diese Liebe dazu, daß die Kobolde ihren Adoptivling um keinen Preis mehr hergeben wollten. Zu seinem „Schutz" installierten sie auf sieben Inseln, die in der Nähe ihrer Stadt liegen, „Fliegerstaffeln", die bisher jeden Rettungsversuch scheitern ließen. Also genau der richtige Auftrag für Typhoon Thompson, den Helden des Spiels. Glücklicherweise konnte vorher ein Schutzbündnis mit zwei auf dem Planeten lebenden Geistern geschlossen werden, in dem sie sich dazu bereit erklärten, für den Preis von vier Kunstgegenständen (Dolch, Hammer etc. – die Wertmaßstäbe sind hier natürlich ganz andere) das Kind zu befreien. Einen Kunstgegenstand erhält man, indem man alle auf den Inseln plazierten Flieger abgeschießt, ihre Besatzung (die Kobolde) aufsammelt und sie daraufhin zur Stadt zurückbringt. So lassen sich die Kobolde einfach für einen geforderten Gegenstand eintauschen. Ausgerüstet ist Typhoon Thompson mit einem flug- und tauchfähigen Gummiboot, welches zudem noch vier verschiedene Waffensysteme aufweist, die man aber erst nacheinander (im Klartext: pro Level eine zusätzliche Waffe) benutzen kann.



ST-Version des „anderen" Thompson

Eines sollte ich gleich vorwegnehmen: Von der grafischen Seite her ist dieses Spiel wohl eines der besten, die ich je gesehen habe. Damit meine ich allerdings nicht die Grafiken an sich, die wohl ein bißchen schlicht gestaltet wurden. Doch in puncto Animation der Sprites stellt TYPHOON THOMPSON meines Erachtens so ziemlich alles andere in den Schatten. Zwar hätte es sicherlich besser ausgesehen, wären die Sprites ein wenig größer ausgefallen, was aber keinesfalls die gelungene und nahezu perfekte Animation insbesondere des Spielersprites in den Schatten stellen soll.



Dies fängt schon mit dem, dem eigentlichen Spiel vorausgehenden, Vorspann an. Hier wird man gleich Zeuge, daß Typhoon Thompson doch nicht der wahre Held zu sein scheint. Jedenfalls rennt er nach einem Blick von dem Raumschiff aus auf das einige Meter tiefer liegende Boot – welches ja sein zukünftiges Gefährt darstellt – vielleicht ein wenig schockiert in das sichere Raumschiff zurück. Doch gnadenlos wird er von seinem Vorgesetzten wieder herausgejagt und mit einem Tritt in das Boot befördert. Desweiteren erscheint bei einem Neustart des Spieles eine andere der insgesamt drei Startsequenzen, wo z.B. Thompson sich gerade noch mit einer Hand an das Raumschiff klammern kann, aber letztendlich durch einen „fiesen" Tritt seines Chefs auf die Hand das traute Heim verlassen muß.

Gesteuert wird sein Vehikel ausschließlich mit der Maus, was wieder die altbekannten Probleme mitsichführt, da diese einfach zu gut reagiert. Dies war aber wohl nicht anders machbar, weil beide Mausbuttons zumindest später benötigt werden.

Der erste Weg unseres Helden sollte zu den zwei Geistern führen, die sich schon am „Horizont" ausmachen lassen. Dort erhält man als erstes den Auftrag, ihnen den Dolch zu bringen, wofür sie das Boot mit einer Laserkanone ausstatten, die im späteren Kampf lebensnotwendig ist. Danach macht man sich am besten zu den sieben um die Stadt gruppierten Inseln auf. Um nun in Besitz des Dolches zu kommen, geht man folgendermaßen vor: Zuerst schießt man eine Insel an, worauf sich von dieser ein Flieger der Kobolde erhebt, den es nun ebenfalls abzuschießen gilt. Daraufhin fällt der Pilot ins Wasser, wo er nur noch eingesackt werden muß, indem man einfach über ihn hinüberfährt. So nimmt man sich eine nach der anderen Insel vor und verfährt nach demselben Strickmuster, bis sich schließlich alle Kobolde im Sack befinden. Doch ganz so einfach ist die ganze Sache nicht. Zum einen existieren sieben verschiedene Gattungen an Fliegern, die einem das Leben wahrhaft schwer machen. So gibt es den Sucker, der Typhoon einfach verschluckt, während ein anderer unseren Helden einfach einblubbert, womit auch ein Leben flöten geht (nach dem dritten ist Feierabend). Desweiteren bleiben die Kobolde nach ihrem Abschuß nicht ewig im Wasser, sondern schwimmen einige Sekunden später wieder zu ihrer Insel zurück, von wo sie erneut mit einem Flieger starten können. Es ist also ratsam, sie möglichst schnell aufzusammeln, will man nicht dieselbe Prozedur ständig wiederholen (allerdings kann man auch die schwimmenden Kobolde noch einmal abschießen, worauf sie wieder für mehrere Sekunden in einen Ruhezustand verfallen).

Trotz aller Hindernisse dürfte es nicht all zu schwierig sein, den ersten Level glücklich zu meistern. Hat man erstmal alle Kobolde aufgesammelt, sollte man sich schnell zur Stadt begeben, wo der Tausch von Kobolden gegen den Dolch stattfinden kann. Auch diese Szene wurde wirklich süß gemacht. Besonders der wütende Stadtbewohner ist spitzenmäßig animiert worden. Nach dem Kuhhandel führt der Weg Typhoon Thompson zurück zu den Geistern, wo er den Gegenstand abliefert. Im nächsten Level erwarten den Spieler dann dementsprechend mehr Kobolde, die es aufzusammeln gilt.

Leider muß ich jedoch sagen, daß, wenn mal richtig was auf dem Screen los ist (wie z.B. im dritten Level), die Geschwindigkeit des Spieles deutlich darunter leidet, was sicherlich an der großen Anzahl von Sprites liegt. Die Grafik dagegen ist wirklich einmalig. Was einem hier an Animation geboten wird, läßt manchen Klassiker blaß erscheinen. Die ganzen Spritebewegungen wirken schon richtig „filmhaft". Dafür wurde wie so oft am Sound gespart, der sich leider nur auf einige „Knister-Rausch-Sonaten" beschränkt. Alles in allem ein Spiel, das sicherlich mal etwas ganz anderes darstellt. Ich kann vom Kauf eines solchen „süßen" Spieles auf jeden Fall nicht abraten. Die Motivation dürfte jedenfalls für längere Zeit erhalten bleiben, bedenkt man die Schwierigkeit der späteren Levels.

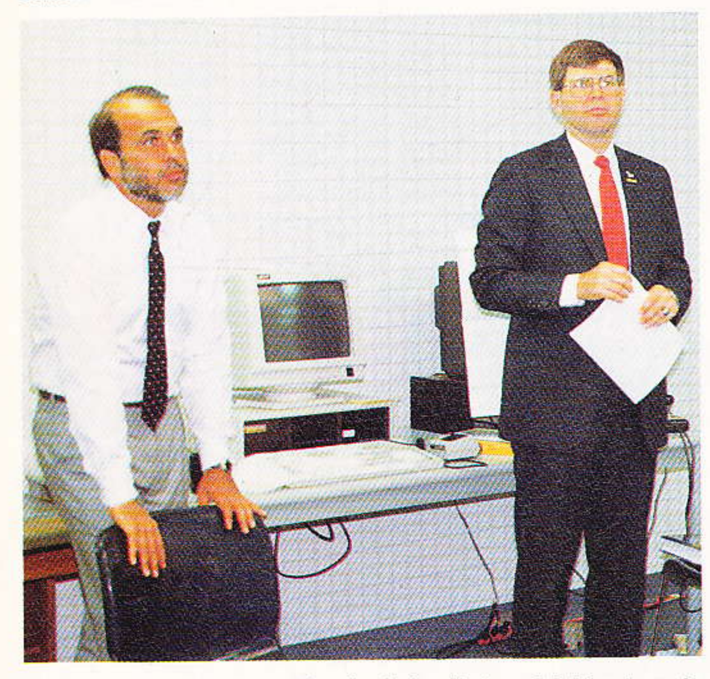
Torsten Blum

Grafik	**10**
Sound	**4**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

„Stainless Steeley" –

Aber, aber, wer wird denn gleich in die Luft gehen? Nun, kein vernünftiger Mensch würde das tun. Wir schon! Denn wenn es darum geht, das Neueste aus aller Welt für Euch zusammenzutragen, sind wir zu jeder Verrücktheit bereit. Genau genommen war es diesmal unser englischer Korrespondent Steve Cooke, der für die ASM-Leser auf Achse war. Gemeinsam mit MICROPROSE-Boss Major „Wild Bill" Steeley bestieg er dessen Maschine, erhob sich in die Lüfte und drehte einige Runden über der malerische Chesapeake Bay. Doch natürlich hat Steve nicht Kopf und Kragen allein zu seinem persönlichen Vergnügen (?) riskiert. Vielmehr hat er auch die brandheißen MICROPROSE-News für Euch mitgebracht; unter anderem erfahrt Ihr alles über ein nagelneues Projekt: Die Entwicklung einer MICROPROSE-Spielkonsole, die die Softwareszene der 90er Jahre revolutionieren soll!

Zum erstenmal geht ein führendes Softwarehaus daran, seine eigene Hardware zu produzieren. Der Grund für dieses Vorhaben: Die bereits existierenden Maschinen, einschließlich Amiga, Atari ST und IBM-PC, bringen nicht die Leistung, die das Unternehmen für die Herstellung seiner Programme wünscht.
Ich spreche, wie Ihr bereits wißt, von **MICROPROSE,** das schon eine ganze Reihe von berühmt gewordenen Titeln veröffentlicht hat, unter anderem *Gunship* und *F-19Stealth Fighter.* Es ist noch nicht allzu lang her, daß die Indizierung mehrerer MICROPROSE-Spiele Schlagzeilen machte. Eines davon, das zwischenzeitlich von der Indizierung wieder ausgenommen wurde, mußte kurze Zeit später seinen Platz auf dem Index der Bundesprüfstelle wieder einnehmen. Welch Wunder, daß MICROPROSE den deutschen Markt mit einigem Argwohn beobachtet. Dies bedeutet jedoch nicht, daß ihr neuestes Programm nicht auch hierzulande seinen Platz in den Regalen der Händler finden wird. Ganz im Gegenteil! Wie ich erfuhr, soll das Game Ende nächsten Jahres fertiggestellt sein. Eine Spielhallenversion wird für Weihnachten 1989 angekündigt.
Doch zurück zu MICROPROSE's Hardware-Plänen. „Wir haben immer schon an den begrenzten Hardware-Möglichkeiten herumgeschustert", ärgert sich Firmen-Chef Major „Wild Bill" Steeley. „Das soll keine Kritik an den Herstellern sein", fügt er hastig hinzu, „für den Commodore beispielsweise haben wir eine ganz besondere Vorliebe. Allerdings braucht man für gute Simulationen einfach mehr Power!"
Dies kann man sich vorstellen, wenn man sich die neueste Version von *F-19* einmal auf dem IBM mit EGA-Karte anschaut. Nicht etwa, daß das Programm langsam wäre. Im Gegenteil, diese Fassung macht einen hervorragenden Eindruck und hält einem Vergleich mit *Electronic Arts'* Superspiel *Interceptor* mühelos stand. Die Grafiken sind vom Feinsten, und der Detailreichtum, die Feinheiten des Spiels, gefallen mir sogar besser als bei dem *EA*-Produkt. Doch wie auch immer, solch qualitativ hochwertige Games machen Appetit auf mehr. Und da denkt man dann schon daran, wie eine Version für einen „echten" 16-Bitter erst aussehen müßte. MICROPROSE glaubt, die Antwort auf diese Frage gefunden zu haben.
Um der Lösung dieses Problems näher zu kommen, hat man sich Experten geholt. Erinnert Ihr Euch noch an *Atari* vor ein paar Jahren? Sie begannen ihren Aufstieg zu einem der führenden Unternehmen mit Spielen wie *Pong* Computer Space, und das alles lief unter der Regie von zwei noch relativ unerfahrenen Burschen: Nolan Bushnell und Gene Lipkin. Über Bushnell konnte man kürzlich in den Zeitungen lesen, daß er nun in die Spielzeugbranche eingestiegen ist. Er produziert computergesteuerte Kätzchen, Spinnen und dergleichen mehr und beglückt damit die lieben Kleinen. Und was wurde aus Lipkin? Wahrscheinlich ahnt Ihr es bereits: Er schließt sich dem MICROPROSE-Team an.
„Wir wissen, wo es lang geht", behauptet Gene selbstsicher „und wir werden diesen Weg auf in der typischen MICROPROSE-Manier beschreiten. Wir planen für die Zukunft im Business, und wir wollen in den 90er Jahren zu den festen Größen im Geschäft gehören." Der erste Schritt auf dem Weg zu diesem hochgesteckten Ziel ist die Entwicklung einer Spielkonsole, speziell für neue Flugsimulatoren und Überarbeitungen von



Sie versprechen die Maschine der Zukunft: Gene Lipkin, ehemals Atari-Manager und nun Vize-Präsident der neuen MICROPROSE-Tochter 3 D TECHNOLOGIES (links). Daneben Major „Wild Bill" Steeley, der sich auch von seinem neuen Projekt mal wieder einen Senkrechtstarter erhofft.



Alte Liebe rostet nicht!

älteren MICROPROSE-Programmen. Das klingt schon gut, doch die eigentliche Besonderheit ist die gewaltige Leistungsfähigkeit dieses Geräts. „Man muß sich beispielsweise nur einmal den *F-19 Stealth Fighter* auf dem IBM ansehen", führt Gene aus. Auf dem Monitor vor mir erscheint eine aufregende Luftkampfszene. Die feindliche Maschine ist gerade eben getroffen worden; sie explodiert und zieht eine breite Rauchfahne hinter sich her. Mein Flieger legt an Höhe zu, nähert sich der Wolkengrenze, durchbricht sie schließlich. Toll, denn das alles kann man auf dem IBM mit EGA-Karte wirklich wunderbar erkennen. „Okay", fährt Gene fort, „was glauben Sie, wieviele Polygone (Vielecke) auf diesem Screen eben verarbeitet worden sind?" Er wartet nicht auf meine Antwort. „Ungefähr 300 pro Sekunde", läßt er mich wissen. Ich staune, doch jetzt kommt's erst: „Und unsere neue Maschine wird 60.000 Polygone pro Sekunde verarbeiten – und das bei 4096 Farben gleichzeitig auf dem Schirm!"
„Wir bauen einen Computer mit ganz hervorragenden Grafikeigenschaften. Dieses Gerät wird darüber hinaus aber auch neue Möglichkeiten im Business-Bereich eröffnen, doch zunächst wollen wir darüber noch nicht mehr verraten...", berich-

Weiter nächste Seite



Major Steeley's Vorliebe für das Fliegen schlägt sich in vielen MICROPROSE-Simulationen nieder. Unser Bild zeigt „Wild Bill's" Maschine, Miss Microprose, noch am Boden, aber „ready for takeoff".

Blick aus dem Cockpit auf die herrliche Landschaft Baltimore's. Übrigens: Keine Sorge – ASM-Korrespondent Steve Cooke überstand den Flug ohne größere Schäden! *(Fotos: cooke)*

tet Lipkin. Neue Möglichkeiten? Na, klar – das Rätsel ist schon gelöst: Dieses kleine Monstrum, das mehr Grafikfähigkeiten als jedes zur Zeit existierende Gerät verspricht, wird nicht für die Spielhallen allein produziert, sondern es wird seinen Einsatz auch als Homecomputer finden. Wenn erst einmal ein Prototyp entwickelt ist, der zu einem vernünftigen Preis in Serie gehen kann, dann wird es auch möglich sein, auf dieser Basis einen neuen Homecomputer herauszubringen. Und Software dafür wird es auch schon geben: die Umsetzungen aus der Spielhalle werden bereitstehen.

Ausblick

Da man Maschinen mit einer derartigen Kapazität bislang noch nicht gesehen hat, fällt es schwer, sich eine Vorstellung von der Software für einen solchen Nobelrechner zu machen. Stellt Euch nur ein Spiel wie etwa *Interceptor* vor, und dann stellt Euch ein Etwas vor, das quer über den Monitor zischt – bei 4096 Farben und 150fachen Grafikdetails. Übrigens: Das erste Produkt für die neue MICROPROSE-Maschine, das von dessen neugegründeter Tochter **3D Technologies** programmiert wird, wird – Wunder über Wunder – ein Flugsimulator sein.

Obwohl der Titel dieses Spiels noch nicht feststeht, konnte man mir schon berichten, daß es ein Programm mit wesentlich erweitertem Gameplay und zahlreichen neuen Features sein wird. So wird das Cockpit über absolut realistische Instrumente verfügen. Bei all dem wird MICROPROSE, wie üblich, strengstens darauf achten, daß Strategie und Simulation zu gleichen Teilen Rechnung getragen wird.

Die Fähigkeiten der Maschine lassen zumindest eine derart wirklichkeitsgetreue Umsetzung erwarten, wie Ihr sie sicher noch nicht gesehen habt – es sei denn, Ihr hättet mal vor einem professionellen militärischen Trainingssimulator gesessen.

Das Aufregendste an MICROPROSE's neuem Projekt ist für mich, daß jemand **das** ultimative Spiel konzipiert hat und daß danach erst der passende Rechner für dieses Game entwickelt wird. Früher haben die Hardware-Hersteller ihre Computer produziert, und wir mußten das Beste daraus machen. Das ist nun vorbei. Die Tage des Superrechners rücken näher!

STEVE COOKE

Clancy's zweiter „Soft-Job"

Weitere Neuigkeiten aus den Staaten hat unser Korrespondent Steve Cooke zu berichten. MICROPROSE USA ist sich mit Tom Clancy, Autor des Roman-Bestsellers *The Hunt for the Red October* (wonach das gleichnamige Spiel erschien), einig geworden: Basierend auf seinem Buch *Red Storm Rising* wird man ein Spiel produzieren, das in den USA voraussichtlich in diesen Tagen schon erscheinen wird. ASM hatte Gelegenheit, an Ort und Stelle einen ersten Blick auf dieses neue Game zu werfen.



Handschlag für die Kamera. Tom Clancy (links) und Major „Wild Bill" Steeley besiegeln Ihre Zusammenarbeit, womit einmal mehr ein Roman-Bestseller versoftet wird.

Die Handlung des Spiels lehnt sich eng an die Romanvorlage an. Den Russen gehen die Energiereserven aus; besonders knapp werden die Rohölvorräte. Eine katastrophale wirtschaftliche Entwicklung ist die Folge, und so beschließen die Sowjets, in den Persischen Golf einzufallen, um sich dort das begehrte Öl zu besorgen. Doch zunächst einmal müssen sie sich die NATO vom Hals schaffen.

Ich muß sagen, ich finde es schon ein wenig eigenartig, daß a) Tom Clancy's Romane von den amerikanischen Streitkräften als besonders authentisch eingestuft werden und daß b) die Russen kurzerhand beschließen, die Bundesrepublik Deutschland mirnichts-dirnichts aus der Landkarte auszuradieren. Na, großartig! Dann paßt mal auf, daß Ihr, liebe Leser, das Spiel auch gewinnt!

Ein Großteil der Handlung besteht aus einer Kombination von Strategie und Simulation. So kommandiert man eine U-Boot-Flotte und versucht, die russischen Schiffe abzuschießen. Karten und der Bordcomputer halten den Spieler über die Kriegshandlungen informiert und erlauben es ihm, die geeigneten Maßnahmen zu ergreifen. Die Grafiken sind dabei auf dem C-64 als „gut" zu bezeichnen; auf den 16-Bit-Maschinen sind sie sogar ganz hervorragend gelungen.

MICROPROSE hat eine Vorliebe für komplexe Spiele mit einer ebenso umfangreichen Dokumentation. **RED STORM RISING** könnte das Zeug dazu haben, Freunde dieser Art von Spielen vollauf zufriedenzustellen. Deshalb haltet schon einmal Ausschau nach der ausführlichen Besprechung des Programms, die wir in Kürze in ASM bringen werden.

Steve Cooke

Der 4.000.000-Dollar-Mann

Tom Clancy sagt von sich selbst, er sei etwas extravagant. Es fällt schwer, ihm da nicht zuzustimmen. Er trägt eine dunkle Brille und ist besessen von allem, was mit dem Militär zu tun hat. Sein erstes Buch, *The Hunt for the Red October*, war so gut recherchiert, daß das Pentagon kurz davor war, es zu *Red Storm Rising* eingeschlossen – haben ein erschreckendes Maß an Authentizität erreicht. Dieser Mann, stellt Euch das vor, wurde beinahe zu einem festen Bestandteil des Pentagons gemacht; da muß sein Buch ja einfach ganz nah an die Wirklichkeit herankommen!



Tom Clancy läßt's sich wohlsein. Der Deal ist perfekt, der Rubel (oder besser: die Dollars) kann rollen. *Fotos(2): Cooke*

verbieten – obwohl sich in dem Werk nichts fand, was nicht schon einmal irgendwo veröffentlicht worden wäre. Nun plötzlich hat das Pentagon eine Drehung um 180 Grad gemacht und lädt Clancy zu Rundflügen mit Militär-Maschinen ein, zu einer Übungsrunde mit schwerem Armeegeschütz und zu all dem, was sonst noch soviel Kurzweil und Vergnügen bringt. Das Ergebnis: Clancy's Bücher – MICROPROSE-Mann Major „Wild Bill" Steeley scheint eng mit Tom Clancy verbunden zu sein; und so erinnert *Red Storm Rising* an eine Kombination der besten MICROPROSE-Simulationen mit den Bestsellern eines Schriftstellers, der selbst eine militärische Simulation ist. Man darf gespannt sein auf weitere Veröffentlichungen dieses hartgesottenen Duos!

Steve Cooke

Liebe Programmierer, bei der BPS sitzt Ihr immer in der ersten Reihe

Programm: Frontline, **System:** Amstrad (angeschaut), Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Zeppelin Games, Newcastle upon Tyne, England, **Muster von:** Kingsoft, Aachen.

Ein weiteres indizierungsverdächtiges Programm bietet uns der britische Hersteller und Newcomer **ZEPPELIN GAMES** an. Mit **FRONTLINE** wird die „alte Tradition" der Hard Combat-Spiele fortgesetzt, die bei *xxx (indi)* begann, bei *TNT* weiterging, mit *xxx (indi)* (in England!) erfolgreich vermarktet und bislang mit *xxx (indi)* ihr Ende fand. Bei FRONTLINE handelt es sich also um ein Kriegsspiel, bei dem ein Held a là Bimbo (Name v. d. Red. geändert) als gutaus-, aber Rot sehender Fighter sich auf der Jagd nach Mensch und Material befindet. „Vernichtung", so heißt das Schlüsselwort dieses Games! Zum Inhalt: Die ganze Geschichte ist eine einzige Katastrophe. Nein, ich beschreibe jetzt nicht die Story, die auf der Packung steht: Ich meine das Spiel als solches. Ähnlich dem bekannten Indi-Game *Iraki Soldiers* (Name v. d. Red. geändert!) geht man mit 'nem schwerbewaffneten Guerilla-Kämpfer aufs Schlachtfeld. Hier ballert man die feindlichen Soldaten mit der Maschinenpistole ab, vernichtet Geschütze per Bombe (Leertaste!) und sorgt dafür, daß Motorradfahrer vorzugsweise um die Ecke gebracht werden (bringt viel Punkte!). Und so weiter und so fort. Zusätzlich wird man dann und wann von einem Panzer überrollt und zerquetscht – ansonsten aber kann man unbehelligt durch die Feindeslinien laufen, da die Jungs von der anderen Seite anscheinend bei der Grundausbildung gefehlt haben – sie treffen sehr selten...

Kommen wir gleich zur Endabrechnung eines Low-Budget-Games, das starke Ähnlichkeiten zu letztgenanntem Programm erkennen läßt: Nicht nur das Spiel-Thema, sondern vor allem die Ausführung (Grafik äußerst schlecht; Sound kaum anwesend; „Special Effects" dünne!!!) ist, man muß es in dieser Deutlichkeit sagen, miserabel. So, jetzt wißt Ihr, warum FRONTLINE keinen ASM-Hitstern bekommen kann. Ihr sollt auch wissen, warum dieses ZEPPELIN GAMES-Produkt auch nicht zum Flop erkoren wurde: Erstens ist es „zu billig", und zweitens hat es eh' keinen Sinn, ein Programm zum Monats-Flop zu küren, das sehr bald „bei der BPS in der 1. Reihe sitzen wird." Denn: Ich kann mir nur schwerlich vorstellen, daß einige von uns die Augen vor einem Soft-Held, der anderen die Augen gewaltsam zudrückt, zudrücken werden.

Manfred Kleimann



Auf dem Sprung in die BPS-Charts? (Foto: Amstrad)

Grafik	3
Sound	1
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1

Steinchen aus Nachbars Garten

Programm: Arthur Noid, **System:** C-16/+4, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Alternative Software, England, **Muster von:** [20].

Keine Ehre macht der Low-Budget-Produzent **ALTERNATIVE** seinem Namen, denn mit **ARTHUR NOID** hat man keineswegs ein Programm mit einem alternativen, das heißt neuen Spielkonzept hergestellt. Vielmehr hat das englische Softwarehaus ganz kräftig von einem bekannten Game „abgekupfert" und versucht auf diese Weise, auch ein Scheibchen vom Software-Kuchen abzubekommen.
Nicht nur der Name des Spiels läßt vermuten, daß ALTERNATIVE an *Arkanoid* und insbesondere natürlich an dessen Verkaufszahlen Geschmack gefunden hat. Ein kurzer Blick auf den ersten der insgesamt 32 Screens (hinzu kommen noch einige Bonusrunden) reicht völlig aus, um zu erkennen, daß man um eine nahezu naturgetreue Kopie des berühmten Vorbilds bemüht war. Bei dem Versuch einer Umsetzung dieses Breakout-Games auf den C-16/+4 ist es allerdings auch geblieben, denn was unter dem Strich bei dieser Anstrengung herausgekommen ist, ist wirklich unter aller Kanone. So wakkelt der Ball derart über den Bildschirm, daß man verzweifelt nach der Rüttelplatte unter dem Computer sucht. Der Sound läßt einem nun wirklich die Haare zu Berge stehen. Die bedrohlichen Blicke meiner erzürnten Kollegen ließen mich schnell zum Lautstärkeregler greifen, kaum daß die „Musik" ein paar Sekunden durch unsere heiligen Tester-Hallen ertönt war. Was Wunder, denn außer „Titeltitutitu, titeltitutitu ..." bekommt der durch bessere Sounds verwöhnte Computer-Freund nichts zu hören.
Wir wollen es kurz machen – kurz und schmerzlos. Wenn Ihr auf Eurem C-16/+4 gern Breakout spielen möchtet, dann besorgt Euch ein besseres Programm. *Kingsoft's Demolition* beispielsweise wäre da eine echte Alternative zu ALTERNATIVE's schlecht gemachtem *Arkanoid*-Imitat. Klauen ist ja schon schlimm, aber ein so exzellentes Spiel auch noch derart zu verhunzen, das sollte doch verboten werden. *bez*

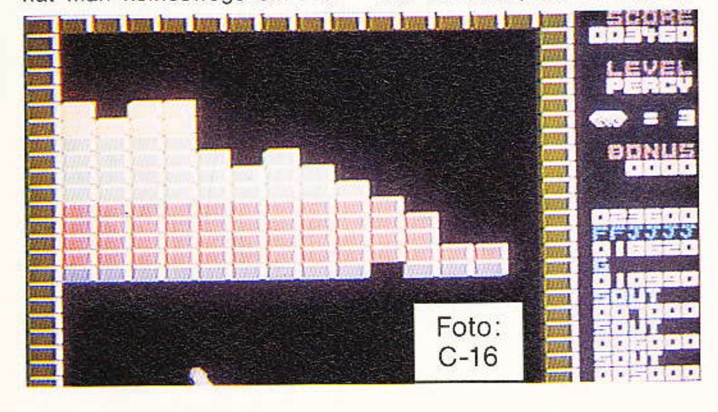


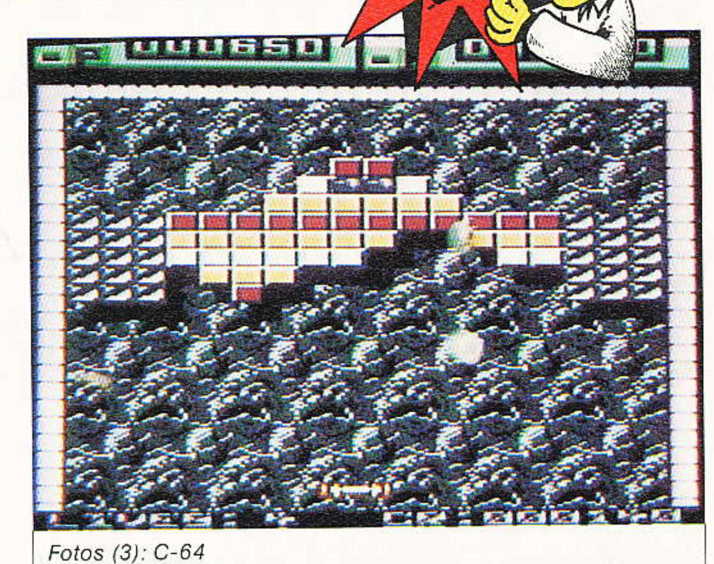
Foto: C-16

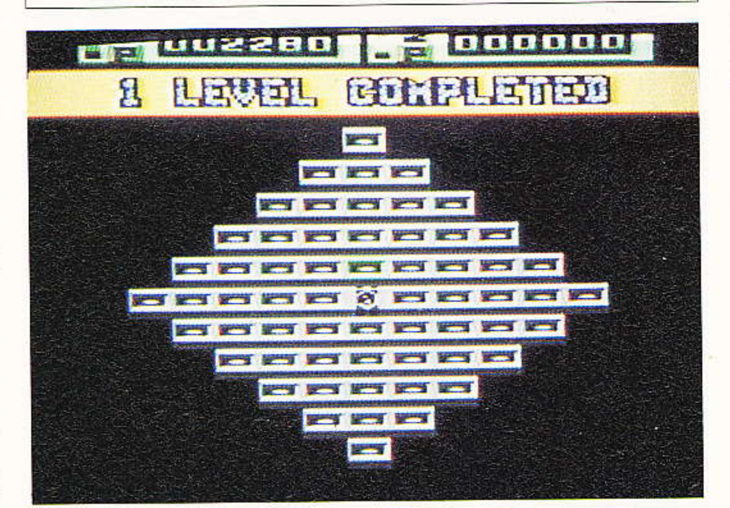
Grafik	4
Sound	0
Spielablauf	3
Motivation	1
Preis/Leistung	1

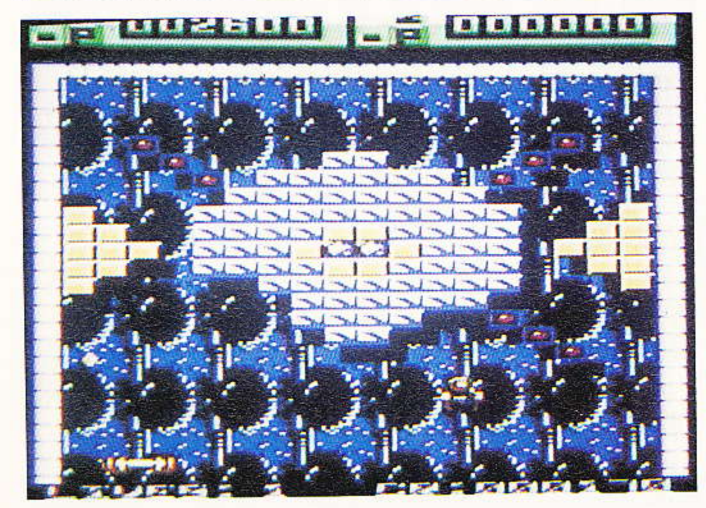
Auf diese Steine können Sie bauen!

Programm: Ball Blasta, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Zeppelin Games, England, **Muster von:** 22.

Mit **BALL BLASTA** von **ZEPPELIN GAMES** nimmt die nicht enden wollende Breakout-Welle ihren Fortgang. Es fällt schwer zu schätzen, zum wievielten Male dieses Thema, das seit den ersten Anfängen der Homecomputer-Spielsoftware immer wieder aufgegriffen wird, nun erneut verarbeitet wurde. Fest steht jedoch, daß ZEPPELIN mit seinem neuen Game eine sehr interessante Variante vorlegt. Ich habe sie mir für Euch auf dem C-64 angesehen. Natürlich, es ist schwierig, der schier unüberschaubaren Schar der teilweise berühmt gewordenen Vorgänger noch ein Spiel draufzusetzen, das hier und da noch neue Ideen zu bieten hat. Dies ist ZEPPELIN in einigen Punkten gelungen. Allerdings hat man natürlich auch einige Anregungen aufgegriffen, die man bereits in anderen Spielen zu sehen bekam. Doch schauen wir uns die Einzelheiten des Games an, und beginnen wir damit, was uns nach dem Laden erwartet. Zunächst versetzt uns eine tolle Musik in Erstaunen, flott, eingängig und sauber komponiert, die von dem mir unbekannten Adam Gilmore gemacht worden ist. Selbiger zeichnet auch für die FX während des Spielgeschehens verantwortlich, die gleichermaßen zu gefallen wissen. Nun aber stürzen wir uns endlich ins Spiel. Wie nicht anders zu erwarten, müssen nach alter Breakout-Manier Steinchen mittels Ball und Schläger abgeräumt werden. Man darf wohl voraussetzen, daß jeder von Euch weiß, wie das im einzelnen abläuft. Anders als bei den meisten neueren Breakout-Games hat sich aber ZEPPELIN enger an das Original gehalten. So müssen nicht in jedem Level alle Steine abgeschossen werden, sondern es reicht mitunter, sich drehende Kugeln aus ihrer Umklammerung zu befreien, um ins nächste Level vorzustoßen. Hat man eine Runde überstanden, so kann man a lá *Traz* in einer Gesamtübersicht aller 61 miteinander verbundenen Level unter vier Möglichkeiten den nächsten Durchgang wählen. Hier kommt man auch in den Besitz der Zusatzwaffen, die nicht, wie bei den meisten anderen Games dieses Genres üblich, aufgesammelt, sondern „gekauft" werden müssen. Einige der abzuschießenden Steinchen nämlich sind mit dem Dollarsymbol gekennzeichnet. Trifft man sie, so wird das Guthaben um den entsprechenden Wert aufgestockt. Nun kann man sein Kapital anlegen, das heißt, man kann einen Dreierball kaufen, eine Ballbremse, einen breiteren Schläger, eine „Super-Kanone" etc. etc. Auch neue Leben kann man auf diese Art und Weise erstehen, allerdings: es kann immer nur **eine** Waffe benutzt und dann erst im nächsten Level gegen eine andere ersetzt werden. Diese Wahlmöglichkeit bringt eine interessante strategische Variante ins Spiel, da man nun mal entscheiden muß, ob man sich mit nur noch einem Leben durchzuschlagen versucht, dafür aber die Superwaffe kauft, ob man auf den Dreierball setzt oder den breiteren Schläger bevorzugt und so weiter. Natürlich warten auch die verschiedenen Level mit immer wieder neuen Schwierigkeiten auf, so daß eine richtige „Kaufentscheidung" natürlich wichtig für das Weiterkommen sein kann.


Fotos (3): C-64





»Zehn Mark und alles inklusive: Super-Sound, tolles Gameplay und unheimlich viel Spielspaß!«

Es bricht mir fast das Herz angesichts dieses sonst so guten Programms, daß ich nun auf das Thema „Grafik" zu sprechen kommen muß. Hier hat leider nicht alles so geklappt, wie es hätte sein sollen. Die Farbwahl ist an einigen Stellen etwas mißglückt, das Scrolling in verschiedenen Levels stört hin und wieder, und insgesamt sind die Screens von Aliens derart übervölkert, daß es manchmal schwerfällt, den Ball noch ausfindig zu machen. Wenn ich sage „Ball", so muß ich mich im selben Atemzug auch schon korrigieren, denn eigentlich handelt es sich um eine kleine Scheibe, ähnlich einer Münze, was das Spielen zusätzlich noch erschwert. Trotzdem: Nach einiger Übung kommt man mit BALL BLASTA ganz gut zurecht, gewöhnt sich an den etwas verwirrenden Background. Und so habe ich mich entschieden, dem Game einen Hitstern zu verleihen. Ich glaube kaum, daß man für zehn Mark sehr viel mehr erwarten kann als einen Super-Sound, ein rasantes Gameplay und unheimlich viel Spielspaß.

Bernd Zimmermann

Grafik	**7**
Sound	**10**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Microwelle

Liebe Leser,

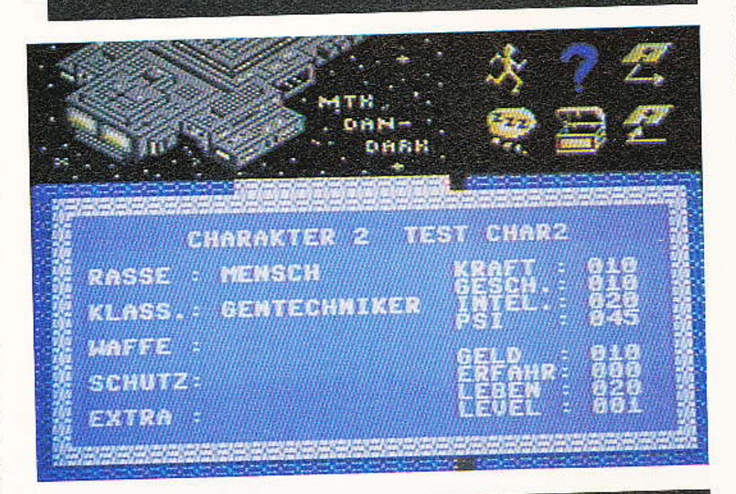
mittlerweile können wir uns vor Einsendungen kaum noch retten, so daß wir Euch auch dieses Mal wieder zwei gute Programme vorstellen wollen, auf die das Klischee des „Hobbyprogrammierers" nicht mehr so recht passen will. Wir möchten uns aber auch an dieser Stelle nochmals recht herzlich bei all den Programmieren bedanken, deren Arbeiten wir leider nicht vorstellen können. Habt bitte Verständnis, wenn es etwas länger dauert, bis Ihr von uns eine Nachricht erhaltet, aber wir nehmen uns jede Einsendung gewissenhaft vor – und das kostet bei der Fülle der Einsendungen viel Zeit. Für die beiden Autoren dieser Ausgabe hat sich das Warten jedenfalls gelohnt, denn die Qualität ihrer Spiele braucht sich vor der der Profis wahrlich nicht zu verstecken!

Killing Jokes

Programm: Imperium – Der Auftrag, **System:** C-64, **Datenträger:** Diskette, **Autor:** Jörg Schließer, Stuttgart.

Neben einer Vielzahl von Action-Games, die nach wie vor einen großen Anteil des Spielemarktes repräsentieren, ist in letzter Zeit aber ein starker Trend in die Richtung der Rollenspiele zu beobachten. Leider kommen diese komplexen Spiele zum weitaus größten Teil aus dem englischen Sprachraum und bereiten dem Spieler hierzulande des öfteren einige Schwierigkeiten. Was fehlt, sind eben gute, deutschsprachige Rollenspiele. Dem kann nun abgeholfen werden! **IMPERIUM – DER AUFTRAG** ist ein reinrassiges, leicht verständliches Rollenspiel mit allen Features, die die Fans dieses Genres begeistern dürften. Der Autor **Jörg Schließer** hat sich viel Mühe gegeben, eine ansprechende Handlung und ein ausgereiftes, logisches Konzept zu entwickeln.

Hier die Spielhandlung in groben Zügen: In einem imposanten Sternenreich bröselt die Macht der herrschenden Adelsfamilien dahin. Viele Sonnensysteme sagen sich vom Reich los und gründen separate Sektoren. Der Kaiser des imperialen Reiches will dies verhindern und eine umfangreiche Reform durchführen. Die Adelsfamilien fürchten jedoch um ihre Macht und stemmen sich mit aller Gewalt und jeder Menge Intrigen gegen die Reformen. In diesem Konflikt könnte die Raumflotte hilfreich sein, doch diese ist praktisch gelähmt, da der wichtige Hyperraum-Treibstoff nur auf einigen Planeten abgebaut werden kann und die meisten davon sich auch noch in den separaten Gebieten befinden. Lediglich acht Planeten, die dem Kaiser gehören (jeder hat halt sein eigenes Stückchen Land) können das Zeug noch für das Imperium abbauen, und mit einem dieser Planeten ist jetzt auch noch der Kontakt abgebrochen. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, eine schlagkräftige Truppe (also die „Party") zusammenzustellen, die in den Elitehaufen der Siegelringträger aufgenommen werden. Diese SRT's können nämlich die zentrale Computerkonsole wieder aktivieren, die den Abbau in den Minen steuert. Logisch, daß es da einige Leute gibt, die was gegen eine erfolgreiche Mission haben...



Zu Beginn müßt Ihr also eine Truppe mit vier Typen zusammenstellen, denen Ihr bestimmte Charakteristika zuweist (wenn Ihr faul sind, könnt Ihr auch die vorgefertigte Party nehmen). Vierzig Punkte müssen auf die Merkmale Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz und Psi-Kraft verteilt werden. Dann wird jedem Charakter noch eine Rasse und ein Beruf zugeordnet. Diese Zuordnungen bestimmen, inwieweit bestimmte Fähigkeiten erhöht werden. Nun kann's losgehen!

IMPERIUM besitzt drei Levels: Im ersten muß das Raumschiff sicher ans Ziel gebracht werden, im zweiten und im dritten müssen zwei Weltraumstädte erfolgreich durchforstet und der Computer wieder funktionsfähig gemacht werden. Die vier Charaktere des Spielers werden mit dem Joystick sehr komfortabel über Icons gesteuert. Die Charaktere befinden sich immer in der Mitte von vier Grafikfenstern (sieht aus wie bei *Ultima*) und werden mit den Icons dirigiert. So lassen sich die Jungs aus einem Register ausrüsten, sie können durch die Gegend laufen (max. 9 Schritte) oder auch Psi-Kräf-

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
Eschwege

te (funktionieren wie die bekannten Spells) einsetzen. Außerdem kann jederzeit ein Spielstand gespeichert oder geladen werden. Natürlich gibt es auch einige Feinde, die nur darauf warten, daß ihnen die Party über den Weg läuft. In diesem Fall und auch für andere erscheinen verschiedene Menüs, mit denen Taktik und Kampfkraft festegelgt werden. Besonders toll gelungen ist Jörg Schließer da der Übungsmodus, bei dem das eigene Helden-Sprite mit perfekter Animation (ein großes Lob nach Stuttgart!) gegen einen Trainingsroboter fightet, um Punkte zu sammeln. Wie bei vielen anderen Rollenspielen auch, gibt es bei IMPERIUM Erfahrungspunkte und verschiedene Levels für die Charaktere. Auch hier gibt's wieder einen netten Gag: Um eine andere Charakterstufe zu erreichen, muß das Ministerium für Innere Verwaltung angerufen werden. Der Typ sieht echt übel aus... Überhaupt ist das Programm üppig ausgestattet. Neben verschiedenen netten Sounds gibt es jede Menge kleinerer Grafiken, denen man viel Liebe zum Detail ansieht. Nur die Grafikfenster ähneln – wie gesagt – dem *Ultima*-Aufbau, aber sie haben ja lediglich die Aufgabe, dem Spieler die Übersicht über die Örtlichkeiten zu geben.

In diesem – relativ – kurzen Test können wir natürlich nur einen kleinen Teil der vielen Features vorstellen, über die das Programm verfügt. Im Spiel wird man noch mit Computercodes, verschiedenen Gegner-Formen und vielen anderen kleinen Details konfrontiert, die in der zwanzigseitigen Anleitung noch mit viel Phantasie dargestellt werden. Damit ist für Abwechslung und Spannung garantiert, zumal sich das Game als äußerst leicht zu handhaben erwies und überaus spielbar ist. Viel Spielwitz, Humor, die gut durchdachte Story und das außerordentlich gelungene Outfit machen dieses Spiel zu einem Hit, der auf dem deutschsprachigen Rollenspiel-Markt wohl einzigartig sein dürfte.

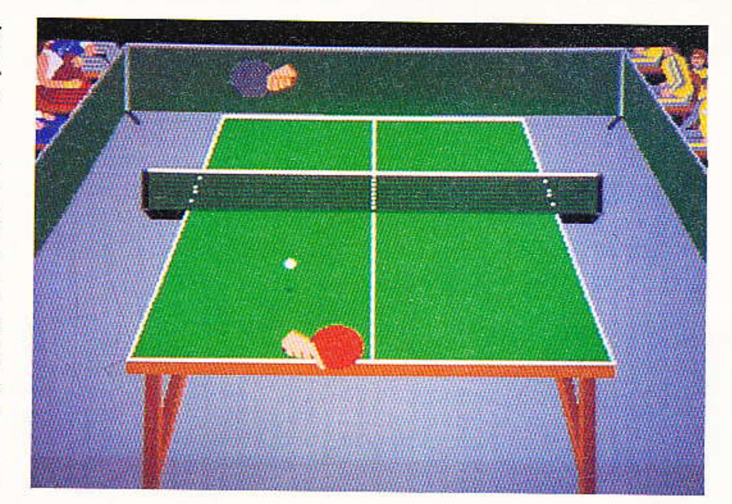
(red.)

Grafik	**8**
Vokabular	**(Icons)**
Story	**9**
Atmosphäre	**10**

Klein Steffi für Zuhause

Programm: Tischtennis, **System:** Atari 1040 STF, Atari 520 ST (color, TOS auf ROM), **Datenträger:** was wohl...?, **Autor:** Herbert Haas, Karlsruhe.

Zugegeben, Tischtennissimulationen gibt es für die verschiedensten Rechnertypen zuhauf – aber auf dem Atari ST? Da sieht's bislang düster aus. Der einzig nennenswerte Versuch wurde bei den *Indoor Sports gestartet, aber ansonsten ist nichts los. Dies scheint auch* **Herbert Haas** *gewußt zu haben, der eine waschechte Simulation für den Atari ST erstellt hat, die den treffenden Namen* **TISCHTENNIS** trägt.



Neben dem zu erwartenden Ping-Pong-Gemetzel überrascht das Programm den Spieler aber gleich nach dem Einladen mit einer Fülle von Features, die bei Sportsimulationen dieser Art gar nicht mal so üblich sind. So können zunächst einmal verschiedene Beläge für den Schläger gewählt werden. Profis werden wissen, daß die unterschiedliche Struktur der Noppen eine jeweils defensivere oder offensivere Spielweise möglich macht. Ist die Auswahl getroffen, kann mit der Maus noch ein Trainingsmenü angeklickt werden, bei dem man unterschiedliche Schlagarten üben kann. Die Tischtennis-Platte ist in der üblichen 3D-Perspektive dargestellt, wobei im Training statt des Gegners eine hübsch gestylte Ballmaschine einen Ball nach dem anderen rausschießt.

Menschliche Spieler bekommt man aus Gründen der Übersichtlichkeit übrigens nicht zu Gesicht, sondern nur die Schläger. Ungewöhnlich ist aber die Steuerung des eigenen Schlägers, denn der wird frei beweglich mit der Maus über den Bildschirm gejagt. Diese Steuerungsart erwies sich als äußerst vorteilhaft, denn es macht riesig Spaß, die Bälle gekonnt anzuschnippeln. Etwas Übung ist zwar schon nötig, damit man sich nicht bei den Entfernungen verschätzt, aber dann möchte man diese Spielweise nicht mehr missen. So nebenbei können dann noch Topspin-, Slice- oder gerade Schläge ausgeführt werden. Einfach die linke, rechte, beide oder keine Maustaste drücken. Ist doch simpel, nicht? Leider gibt's in diesem Zusammenhang ein paar kleine Schönheitsfehler, die der Programmautor aber zu beseitigen versprach. So wird ein Schlag **nicht** ausgeführt, wenn man die Maustaste drückt, sondern wenn man sie losläßt. Da kann man sich leicht verheddern! Außerdem kann es vorkommen, daß der Ball bei zu schnellem Spiel (besonders bei höheren Schwierigkeitsgraden) mehrmals getroffen wird, ohne daß das Programm dies als Fehler erkennt.

Abgesehen von diesen kleinen Mängeln ist TISCHTENNIS aber eine begeisternde Simulation, der man eine Veröffentlichung nur wünschen kann. Durch den Zwei-Player-Mode (wird als Doppel gespielt!) und den möglichen Weltmeisterschaftskampf, bei dem sogar Spielstände abgespeichert werden und die Landesfahne des Gewinners erscheint, macht TISCHTENNIS auch auf längere Zeit viel Spaß.

Wer aber auch gern allein gegen den Computer spielt, dürfte TISCHTENNIS mit Sicherheit einen Platz in seiner Bestenliste zuweisen. Tja, das ist Quality – Made in Germany!

(red.)

Animation	**9**
Sound	**4**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**10**



Wie? Was? Ein neues Gesicht? Das werden sich jetzt wohl die alteingesessenen Leser fragen. Doch keine Bange – die ASM wird Euch auch weiterhin die heißesten Neuigkeiten aus der Spielhalle bringen! Auch in Zukunft werdet Ihr die besten Automatenspiele, die ihr Geld wert sind, in dieser Rubrik finden. Dabei könnt Ihr auch gleich mal sehen, was vielleicht mal für die Heimcomputer umgesetzt wird, denn der Trend, Spielhallen-Spiele für die „kleineren" Rechner umzusetzen, ist ungebrochen! Aber mal ehrlich: Welche Umsetzung konnte dem Original bis jetzt das Wasser reichen? Lest Euch also diese neue Ausgabe der ASM-Spielhalle genau durch, denn ein Besuch in den Spielstätten lohnt sich!

Michael Suck



DEVASTATORS

Der Sommer ist vorbei, die Olympischen Spiele befinden sich wieder in ihrem vierjährigen Dornröschenschlaf – für den Herbst müssen Action-Games her! Nachdem in den Sommermonaten weitgehend sonnige, lustige Sportspielchen erschienen sind, gibt's jetzt wieder Platinen der härteren Gangart, die weitgehend klassische Action-Elemente aufweisen und bei den Spielern feuchte Hände und glänzende Augen erzeugen, während sie mit eiserner Konzentration und trainierten Reflexen versuchen, die vielgestaltigen Feinde vom Bildschirm zu pusten. Wer glaubt, für solche Aufgaben gerüstet zu sein, der kann sich ja mal als Mitglied der **DEVASTATORS** versuchen, die's wirklich nicht leicht haben. Diese Elitetruppe wird von **KONAMI** in den Einsatz geschickt, die im Moment noch mit dem Super-Sportspiel *Konami '88* einen absoluten Renner in den Spielhallen haben. Bei DEVASTATORS wird allerdings nicht gegen die Uhr gekämpft, sondern gegen einen fanatischen Diktator, der ein kleines, unterentwickeltes Land im Nahen Osten in seine Gewalt gebracht hat. Da größenwahnsinnige Diktatoren nicht gerade zimperlich mit ihrer Bevölkerung umgehen und sich das kleine Land in seiner (Geld-)Not auch keine aufwendigen Rebellionen leisten kann, werden die Devastators zur Hilfe gerufen. Diese Burschen sind das beste, erfolgreichste, diszipliniertеste und skrupelloseste Freiheitskämpferteam der Welt. Werft mal einen Blick auf die Fotos, und Ihr werdet dieser Beschreibung nur zustimmen können!

Als Spieler (möglich ist natürlich auch ein 2-Player-Team-Mode) müßt Ihr natürlich die Invasionsarmee des ausgeflippten Diktators überwinden, der von dieser Absicht gar nicht begeistert ist. So gibt es sieben Einsatzorte an den strategisch wichtigsten Punkten, die die Macht des Diktators sichern. Diese sind die Wüste, ein Flugfeld, der Dschungel, die Savanne, ein Flottenstützpunkt, die Berge und zuletzt noch eine ausgedehnte Ruinenstadt. Die Helden des Spiels treffen dabei auf die wildesten, schießwütigsten Kampfmaschinen, die man sich vorstellen kann, sowie den düsteren Schergen des bösen Oberfuzzys. Entledigen kann sich der Spieler dieser üblen Zeitgenossen mittels eines Automatikgewehrs, für das unbegrenzt Munition zur Verfügung steht. Werden die Angreiferwellen geschickt zurückgedrängt, können auch weitere Waffen eingesammelt werden (Flammenwerfer, Panzerfäuste, Granatwerfer und Molotowcocktails), die aber nur einen begrenzten Munitionsvorrat haben.

KONAMI hat sich bei DEVASTATORS besonders viel Mühe bei der Animation gegeben, um die Spielmotivation und Spielbarkeit möglichst hoch zu halten. Alle Spielfiguren sind herrlich groß, mit vielen Zwischenschritten animiert und lassen sich frei auf dem Bildschirm bewegen, um dem





COBRA COMMAND

Spieler einen möglichst großen Aktionsradius zu geben. Der Clou dabei: Das Spielfeld mit den gut gestylten Backgrounds besitzt eine 3D-Perspektive, der sich die Spielfiguren beim Vor- oder Zurücklaufen anpassen, d.h. sie werden entweder kleiner oder größer. Super gemacht! Wer auf harte Action-Spiele steht und spannende Unterhaltung jenseits politischer oder moralischer Wertungen sucht, wird mit DEVASTATORS viel Spaß haben!

Hoch hinaus will auch **DATA EAST**, und das dürft Ihr ruhig wortwörtlich verstehen. Bei **COBRA COMMAND** sitzt Ihr am Steuerknüppel eines allwettertauglichen Hubschraubers, der sich levelweise gegen Boden- und Luftziele durchfighten muß. Die Szenerie ist von der Seite zu sehen, während der Bildschirm von links nach rechts scrollt und den Blick auf tolle Grafiken freigibt. DATA EAST hat hervorragend mit den Farben gearbeitet und viel Phantasie bei der Gestaltung der Backgrounds bewiesen. Neben schattierten, detailreichen Flugzeugträgern und den dazugehörigen Jägern, die wie ein Schwarm Hornissen auf den eigenen Hubschrauber stürzen, gibt's Abstecher in futuristische High-Tech-Konstruktionen und gruselige Mondlandschaften. Bei diesem Outfit macht es tierisch viel Spaß, die einzelnen Levels mit den verdammt schwierigen Endgegnern zu meistern, wenn man mit solchen Grafiken verwöhnt wird! Klaro, daß dieses Spiel technisch einwandfrei programmiert wurde und auch ein paar Special-Features aufweist, die das Geschehen noch interessanter machen! Neben verschiedenen Symbolen, die die Feuerkraft des Huschraubers erhöhen, kann manches mal auch ein Level oder eine spezielle Waffe direkt angewählt werden. Spannung total in 15 Levels: Das ist Action '88!

Um einen heißen Kampf mitzuerleben, bei dem der Bildschirm bebt, braucht Ihr aber nicht unbedingt viel Technik, versucht's doch mal mit ein bißchen **NINJA SPIRIT**! Dieses Game ist der absolute Gehimtip dieses Monats vom *R-Type*-Produzenten **IREM**, der wieder alles aufgeboten hat, um den Spieler am Bildschirm zu fesseln. Dieser verkörpert einen jungen Ninja-Kämpfer, der eines Tages eine schreckliche Wahrheit erfährt: Seine Eltern wurden bei dem Versuch, aus der strengen, gefühllosen Gemeinschaft der Ninjas zu fliehen, von dem Boss der Gruppe getötet. Nun sinnt der Sohn auf Rache und kämpft verzweifelt um seine Freiheit. Wird es ihm gelingen? Das bleibt dem Spieler überlassen!

Das Spiel besteht aus sieben verschiedenen Szenen, die der junge Held durchlaufen muß. Es beginnt in dem Tempel, in dem er augewachsen ist, und endet in einer Höhle mit einem großen Showdown, wenn der junge Ninja dem Mörder seiner Eltern gegenübersteht. Für den Kampf ist er bestens gerüstet, denn er beherrscht diverse Ninja-Tricks, mit denen die feindlichen Ninjas ins Jenseits geschickt werden können. Je geschickter der Spieler springt, schlägt und tritt, desto besser wird sich der Held voran-kämpfen können. Damit sich Jung-Siegfried aber nicht nur mit Körperkräften zu wehren braucht, haben die Programmierer noch an ein paar ganz besondere Spezial-Tricks und Waffen gedacht, die das (Spieler-)Leben doch merklich erleichtern. Waffen gibt es vier Stück, nämlich ein Schwert, Wurfsterne, Bomben und einen Schleuderhammer. All diese Dinger können frei ausgewählt und mit verschiedenen Symbolen schlagkräftiger gemacht werden. Der Hammer sind aber die „Schatten-Ninjas", denn nach dem Aufnehmen des entsprechenden Symbols ensteht jeweils ein Schatten des Hauptakteurs, der diesem willig folgt, als Geist natürlich unverletzbar ist, aber alle Bewegungen willig mitmacht – und dieselben Waffen benutzt! Ihr müßt mal mit zwei „Schattenboxern" und dreifach verstärkten Waffen durch die Bilder hüpfen, denn dann geht's ab!

IREM hat es sich natürlich auch nicht nehmen lassen, zu diesem aufwendigen, erstklassig animiertem Karate-Spektakel auch die entsprechenden Grafiken zu schaffen, die super zum Spiel passen und die richtige Atmosphäre schaffen. Nur ein einer Stelle sahen die Bäume im Hintergrund eher wie Wolkenkratzer aus, aber der kleine Ausrutscher dürfte bei dem Spaß, den das Spiel macht, kaum auffallen. NINJA SPIRIT ist ein fesselndes Action-Spiel mit vielen Ideen, das jede Mark wert ist!

Noch märchenhaftere Züge als NINJA SPIRIT besitzt **LEGEND OF MAKAI**, eine neue Platine von **JALECO**. Eine richtige Märchenprinzessin wurde geraubt, und nun ist es an ihrem tapferen Geliebten, die Holde wieder aus den düsteren Verliesen des Bösewichts zu befreien. Dieser hat sich natürlich gut verschanzt und schickt zunächst nur seine dunklen Schergen und ein paar bis an die Haarspitzen bewaffnete Wächter aus. Auf letztere trefft Ihr dann jeweils am

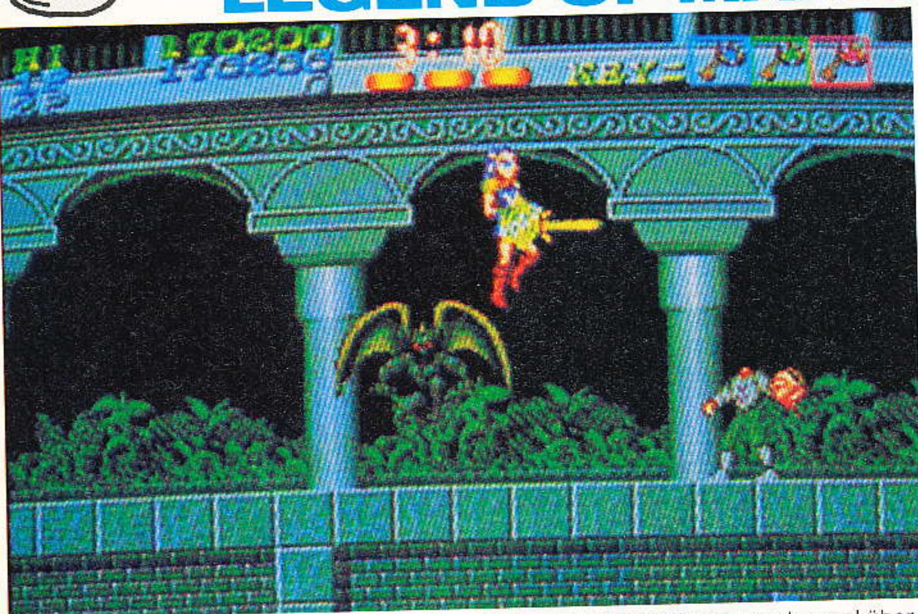


NINJA SPIRIT



まかいでんせつ
魔魁伝説™

LEGEND OF MAKAI

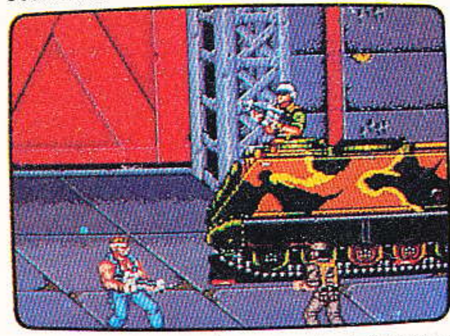


Ende eines Levels – falls Ihr so weit kommt. Um den stolzen Jüngling bessere Verteidigungsmöglichkeiten zu geben, solltet Ihr die Juwelen einsammeln, die die vernichteten Feinde hinterlassen. Mit einem guten Juwelenpolster könnt Ihr nämlich in den Shops, die ab und an auf dem Weg auftauchen, Schlüssel, Waffen, Informationen oder Heilung erwerben. Diese Adventure-Elemente setzen sich fort, denn es gibt auch Türen mit versteckten Höhlen, in denen Teile von magischen Zaubersprüchen zu finden sein.
LEGEND OF MAKAI steht in der großen Tradition von Spielen wie *Ghosts 'n'Goblins* oder *Legend of Kage*, denn neben spannungsgeladenen Action-Szenen sind auch viele Fantasy- und Adventure-Elemente mit in das Programm eingebaut, die die Spielmotivation stark erhöhen. Wer möchte nicht mal alle Geheimnisse einer fiktiven Welt entdecken, zumal die Grafik den Fantasy-Touch und somit auch die Phatasie des



PRISONERS OF WAR

Spielers kräftig unterstützt? Mir jedenfalls hat es viel Spaß gemacht! Übrigens: Ich fand den japanischen Originalschriftzug von LEGEND OF MAKAI so hübsch, daß ich Euch diese interessanten „Hieroglyphen" nicht vorenthalten wollte. Dazu noch ein kleiner Aufruf: Wer kann uns das mal übersetzen???



Große Verständigungsschwierigkeiten sind bei **PRISONERS OF WAR**, einer neuen Spielplatine von **SNK**, dahingegen nicht zu erwarten, denn die Jungs, die Ihr da in einem Gefangenencamp finden werdet, schießen erst, bevor sie Fragen. Als Spieler seid Ihr auf Euch allein gestellt und müßt in bester Einzelkämpfermanier die feindlichen Soldaten aufmischen, um aus dem Camp in die Freiheit zu fliehen. Die benötigten Utensilien des gut bemuskelten Helden ist ein Gewehr, ein Messer und die bloßen Fäuste. Übung ist nötig, will man die einzelnen Actionsequenzen meistern, Verschnaufpausen gibt's keine! SNK hat eine Vielzahl unterschiedlicher Szenen programmiert, die jeweils andere Anforderungen an das Geschick des Spielers stellen. Entstanden ist ein gradliniges, schnelles Action-Spiel, das Freunden dieses Genres sehr gut gefallen dürfte – sofern man sich nicht an den Gewalttätigkeiten stört.
Zuguterletzt begeben wir uns nochmal in die Vogelperspektive: mit **GANGBUSTERS** von **KONAMI**. Eine miese Gruppe von Bankräubern hat eine Filiale in New York kräftig geplündert und sich dann aus dem Staub gemacht. Die Polizei der Stadt setzt daraufhin die besten Officer ein, die zur Verfügung stehen: Smith & Wesson. Gesteuert werden die beiden natürlich von dem/den Spieler(n), der/die versuchen muß/müssen, die Gangster in fünf verschiedenen Spielszenen zu stellen. Die große Jagd beginnt in der Straße des Überfalls, geht über eine Nebenstraße zum Hafen und endet im Verschiebebahnhof einer Mülldeponie. Das Ganze artet übrigens nicht in eine wilde Schießerei aus, denn schließlich sind die beiden Helden ehrbare Polizisten, die die Gangster nur gefangennehmen und dann in die grüne Minna transportieren. Maximal drei Gangster kann sich der Spieler auf einmal abgreifen, dann muß er sie im Polizeiwagen abliefern. Geschossen werden darf zwar auch, aber die Munition ist begrenzt. Geht sie zur Neige, können Smith & Wesson nur noch mit Dosen werfen. Dafür werden die beiden Jungs für erfolgreiche Festnahmen aber auch anständig belohnt. Nein, nein, nicht mit einer Beförderung, sondern mit besserer Lauf-, Schußkraft und Munition. Auch die gefangenen Gangster erweisen sich als unfreiwillige Helfer der Polizei, denn sie führen zum Teil Supergranaten mit sich (wirken wie die altbekannten Smart-Bombs) und auch Munition.
KONAMI hat die Spielcharaktere witzig gezeichnet und viele Gags mit ins Spiel eingebracht. Am innovativsten ist wohl der große Stein, den die Superbullen finden und als Straßensperre benutzen können. Dann sind die Gangster nämlich angemüllert! Es macht also tierisch viel Spaß, mit den beiden „Waffenbrüdern" durch die einzelnen Szenen, sprich Levels, zu marschieren, denn das Spielprinzip bei GANGBUSTERS macht schon viel her.
So, das war's schon für heute (schnief...)! Ich hoffe, das Lesen hat Euch Spaß gemacht und Ihr wißt jetzt, bei welchen Automaten Ihr Eure Deutschmarks am besten anlegt. Viel Spaß beim Spielen; bis zum nächsten Mal!

GANGBUSTERS





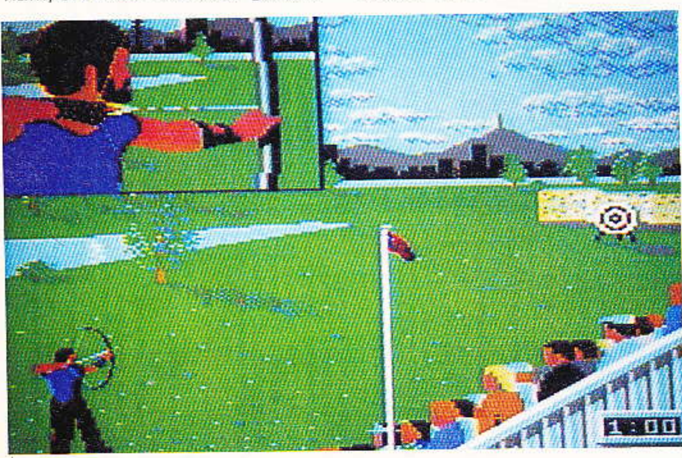
Sport-Kaleidoskop

Heißer Stoff für kalte Tage

Programm: Summer Edition, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Epyx/U.S. Gold, **Muster von:** Jim Perri, Digital Marketing, Ohio, USA.

Verkehrte Welt: Als die *Winter Edition* von **EPYX** auf den Markt kam, erfreute man sich gerade eines der schönsten Sommer der vergangenen Jahre. Nun, da EPYX sein neues Programm, die **SUMMER EDITION**, herausbringt, hat die kalte Jahreszeit längst begonnen, hält der Winter mit aller Macht seinen Einzug. Doch wir wollen nicht unken, denn erstens sind Programmtitel in den meisten Fällen ohnehin nur Schall und Rauch, und zweitens ist die Erinnerung an Seoul momentan noch recht frisch. Und so darf man hoffen, daß EPYX mit der Wahl des Zeitpunkts für die Veröffentlichung seines neuen Games gar nicht mal so schief liegt.

Acht Disziplinen finden wir auf der SUMMER EDITION, Disziplinen, die man durchweg schon von anderen Sportspielen her kennt. Im einzelnen kann man sich beim Turmspringen versuchen, beim Radfahren, Hürdenlauf, Bogenschießen, Barrenturnen, Hammerwerfen, Stabhochsprung, und zuguterletzt kann man sein Geschick auch an den Ringen auf die Probe stellen. Wie ich schon sagte, sowohl diese verschiedenen Wettbewerbe wie auch die Eröffnungszeremonie hat man schon einigemal gesehen; man denke da nur an *Summer Games I* und *II* und dergleichen mehr. Was aber die SUMMER EDITION grundlegend von ihren vielen, vielen Vorgängern unterscheidet, ist die perfekte Animation, die meiner Meinung nach alles bisher Dagewesene auf dem C-64 bei weitem übertrifft. Doch ich will nicht vorgreifen – schauen wir uns das Game lieber erst einmal an.



Medaillenjagd beim Bogenschießen ...

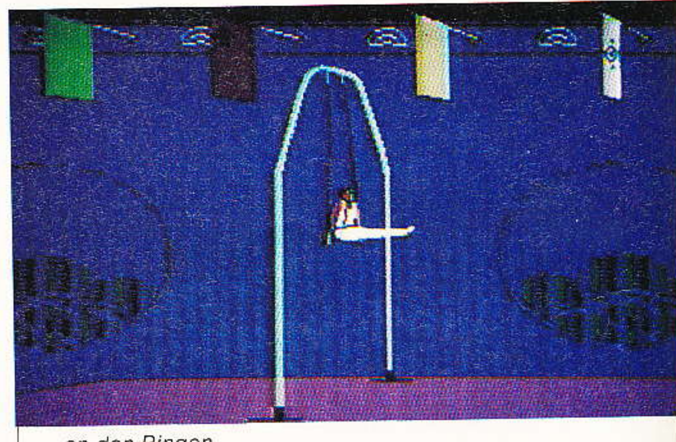
Nach der Eröffnungszeremonie, die nichts wesentlich Neues bietet, wird entschieden, wieviel Spieler teilnehmen und ob man alle Disziplinen angehen oder nur einzelne anwählen will. Klarer Fall, daß ich mir für Euch sämtliche Durchgänge der Reihe nach reingezogen habe.

»Jede der Disziplinen wäre ein Einzelspiel wert gewesen. Alle zusammen zum selben Preis – was kann man da noch falsch machen?«

Begonnen habe ich mit dem **Turmspringen**. Man sieht hierbei den Athleten auf dem Brett stehen. Unter ihm erkennt man eine Walze, die man mittels dem Joystick nach rechts oder links bewegen kann. Dies verändert die Federkraft des Bretts und hat damit Einfluß auf den Sprung und auf die Länge der Übung. Drückt man nun den Joystick nach links, so geht der Sportsmann zum Rand des Bretts vor, tippt einmal auf und springt, den Bewegungen des Joysticks entsprechend, mehr oder weniger elegant ins Wasser. Wichtig ist hierbei sowohl der Schwierigkeitsgrad der Übung als auch ein möglichst sauberes Eintauchen. Wie gut man war, wird man an der anschließenden Benotung durch die Kampfrichter ersehen. Ich muß gestehen, daß ich es über eine 7.2 bisher noch nicht hinausgebracht habe, doch: Ich „arbeite" noch daran.

Als nächste Disziplin habe ich mir das Radrennen vorgenommen. Man sieht hierbei die beiden Kontrahenten oben und unten auf dem gesplitteten Bildschirm. Die Grafik wirkt bei diesem Durchgang etwas grob und klotzig, dafür ist aber die Steuerung ganz in Ordnung. Durch hoch-/runterdrücken des Joysticks wird der Fahrer beschleunigt, verliert dabei allerdings auch an Energie. Man muß also auf dosiertes Rudeln achten, um die Kräfte für die gesamte Strecke vernünftig einzuteilen. Ist die Energie dennoch aufgebraucht, so verliert der Radler zusehends an Tempo und erholt sich nur langsam, wobei er dann aber wieder etwas neue Kraft auftankt.

Es folgt die erste leichtathletische Disziplin: Der **Hürdenlauf**. Während man auf den Startschuß wartet, hält man den Feuerknopf gedrückt. Dann geht's los: Sowie der Schuß ge-



... an den Ringen ...

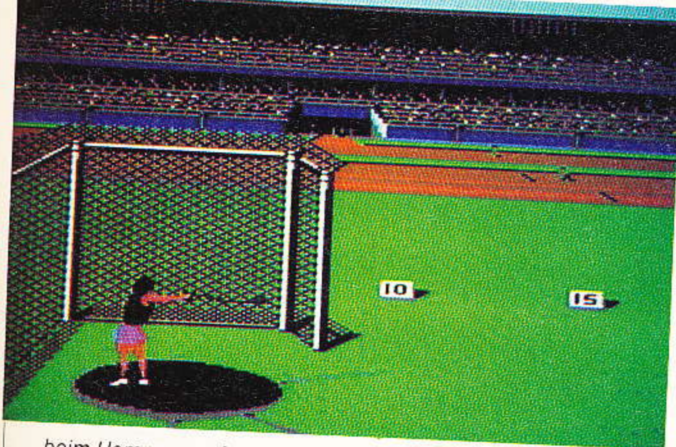




... beim Hürdenlauf ...

fallen ist, fängt man an zu rudeln wie ein Blöder und läßt den Sprinter durch Druck des Feuerknopfs über die Hürden hüpfen. Dies gestaltet sich recht schwierig, denn der Zeitpunkt des Absprungs muß auf den Sekundenbruchteil genau getimt sein. Wenn auch dieser Wettbewerb ganz schön in die Arme geht (ich weiß natürlich genau, daß viele von Euch gerade auf diese „Rudel"-Games besonders abfahren), die Angelegenheit macht schon einen Heidenspaß!

klar kam. Hat man's dann aber erst einmal gerafft, dann fängt die Geschichte an, einen tierischen Funz zu machen. Um Euch denselben Ärger zu ersparen, den ich mit der Steuerung hatte, gebe ich Euch hier mal ein paar Tips: Zunächst wird der Feuerknopf gedrückt, dann dreht man den Joystick im Kreis. Nun schwingt der Akteur den Hammer über seinem Kopf. Hiernach drückt man erneut Feuer und setzt das Kreiseln fort, woraufhin der Athlet sich um die eigene Achse zu drehen beginnt und sich dabei zielstrebig dem Abwurfpunkt nähert. Jetzt drückt man ein letztesmal Feuer, zieht den Joystick nach unten, und der Hammer fliegt schnurstracks durch die Lüfte. Auf 80.69 m hab' ich's schon gebracht; na, ist das etwa nichts (Lob, Lob!)? Doch auch wenn man mit der Steuerung bei diesem Durchgang noch seine Probleme hat, wird man hierfür durch lustige Ideen der Programmierer ein wenig entschädigt. So schleudert unser Sportsmann den Hammer mitten durch das Schutzgitter, wenn die Kontrolle seiner Aktionen nicht stimmt. Oder er wickelt sich kunstvoll in das Seil ein, bis ihm der Hammer mit



... beim Hammerwerfen ...

Weiter geht's mit dem **Bogenschießen**. Man sieht den Schützen am linken Bildschirmrand. Bewegt man den Joystick nach links, so wird der Bogen gespannt. Achten muß man dabei auf die Windrichtung, die durch eine Fahne angezeigt wird. Nun drückt man den Feuerknopf, und es erscheint ein Window mit einer vergrößerten Zieleinrichtung und der Zielscheibe im Hintergrund. Diese wird nun mittels des Joysticks anvisiert, und durch nochmaliges Drükken des Feuerknopfs schnellt der Pfeil von der Sehne.

Schwierigkeiten hatte ich beim **Hammerwerfen**. Es dauerte eine ganze Weile, bis ich hier mit der ziemlich komplizierten Steuerung der Bewegungen

Karacho gegen die Birne knallt. Schön ist auch der Effekt, wenn der rechte Zeitpunkt zum Abwurf verpaßt wird. Dann nämlich fliegt unser Sportler mitsamt dem Hammer einem neuen Rekord entgegen.

Genauso spannend geht es an den **Ringen** weiter. Durch eifriges Rudeln geht unser Turner in den Stütz und vollführt mittels Joystickanschlag die tollsten Übungen. Wichtig ist, daß man während der gesamten Kür auch hin und wieder an das Rudeln denkt, denn sonst gehen dem guten Jungen die Kräfte aus, und er fällt auf die Nase. Der Abgang erfogIt durch Druck auf den Feuerknopf. Das klingt jedoch einfacher, als es tatsächlich ist, denn der richti-



... beim Stabhochsprung ...

ge Zeitpunkt will genau bestimmt sein.

Gleiches gilt für den **Hochsprung**, denn auch hier kommt es auf absolute Feinarbeit an. Anfangs sieht man den Athleten in einer Vorderansicht. Den Stab in den Händen, läuft er gewissermaßen auf den Spieler zu. Zum Beschleunigen muß hierbei der Joystick rhythmisch links-rechts bewegt werden. Hat der Sportler dann eine bestimmte Marke erreicht, so schaltet das Bild um, und man sieht ihn nun von der Seite. Nun muß der Joystick herunter- und gleich danach hochgedrückt werden. Der Athlet schwingt sich nach oben, und wenn er den höchsten Punkt erreicht hat, drückt man Feuer, woraufhin er den Stab freiläßt und sich über die Latte schwingt.

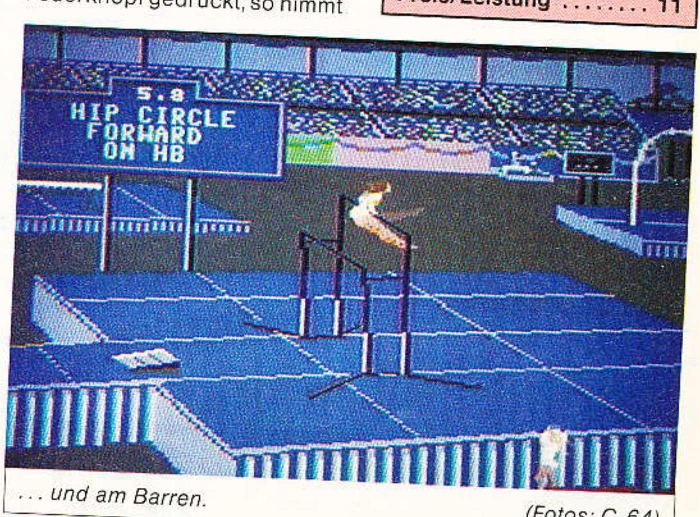
Den Höhepunkt, das **Barrenturnen**, habe ich mir bewußt bis zuletzt aufgehoben. Diese Disziplin ist in puncto Grafik und Animation ein wahrer Leckerbissen, denn wie EPYX die Bewegungen des Turners hinbekommen hat, das ist schon allererste Güte! Hat man den Feuerknopf gedrückt, so nimmt

er einen gewaltigen Anlauf und schwingt sich kraftvoll auf den Holm. Wiederum durch Joystickbewegungen kann man den Sportler eine Kür hinlegen lassen, daß einem Hören und Sehen vergehen. Elegant und souverän spult er seine Übung ab, und das Zuschauen ist eine wahre Freude!

THE SUMMER EDITION ist ein Programm, das sich kein Sportsfreund entgehen lassen sollte. Wenn auch alle Wettkampfarten schon einige Male verarbeitet worden sind – so gut, wie in dem vorliegenden Fall habe ich sie noch nicht gesehen. Jede der acht Disziplinen hätte gut und gern als Einzelspiel an den Mann gebracht werden können. Alle zusammen zum selben Preis ... na, das ist doch wohl keine Frage, oder?

Bernd Zimmermann

Grafik	**10**
Animation	**11**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**11**



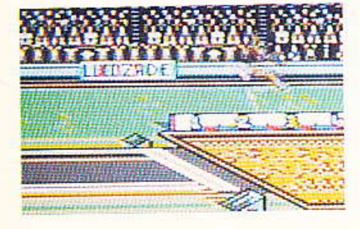
... und am Barren. *(Fotos: C-64)*

Sport & Kommerz: Daley's Olympic Sponsors

Programm: Daley Thompson's Olympic Challenge, **System:** C-64 (angeschaut), ST, Amiga (kommen hoffentlich während der Dreharbeiten noch rein), Amstrad, Spectrum, **Preis:** variiert je nach Datenträger und System zwischen 28 und 75 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** 18.
Daley Thompson ist ein sympathischer, erfolgreicher Sportler, der seit etwa acht Jahren als der König der Athlethen (Zehnkampf) auf den Tartan-Bahnen



gilt. Adidas und Lucozade sind renommierte Unternehmen, die Ihr Geld direkt und indirekt (Letztere ist eine Getränkefirma) mit dem Sport verdienen. Ocean ist ein bekanntes britisches Software-Haus, das schon auf eine Reihe von erfolgreichen Softjahren zurückblicken kann. Was haben diese „Drei" gemeinsam? Ein Programm! **DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE,** ein Zehnkampf-Spektakel, das von **OCEAN SOFTWARE** erstellt und von den beiden obengenannten Firmen wohl kräftig gesponsert wurde (64er-Version wurde getestet).So beginnt man bereits in der Trainings-Sequenz, mittels starkem Stick-Rudeln und viel Power die Limonadenflaschen (insgesamt können drei abgefüllt werden) der Firma Lucozade bis zum Kronkorken zu füllen. „Go for Gold", heißt es hier schon für unseren wackeren Daley, der sich in den Katakomben der Folterkammer (Kraftraum!) dreimal richtig quälen muß. Das ist auch gut so. Denn: Zum einen kann er bei brenzligen Wettkämpfen die Pulle einsetzen (im Menü als Flasche dargestellt), die ihm den nötigen Push oder Schub gibt, 'ne bessere Leistung zu erbringen (muß ein Teufels-Gesöff sein!). Und zum Zweiten wird der Spieler (ich rede hier vom 64er-Player!) so richtig auf das Rudeln eingestellt. Denn: Heiße Stickarbeit wartet noch im Verlaufe dieses Zehnkampfes auf ihn. Also, runter von der Hantelbank, weg vom Beincurler und Schluß mit den Bauchmuskelübungen – jetzt wird es ernst. Der erste Wettkampf steht bald an! Doch zuvor eine kleine Einleitung in Stichworten:



Spielart: Das übliche, bereits von älteren Programmen her bekannte Leichtathletik-Spektakel. Allerdings zum Leidwesen der „Familienkreissportler" nur die Ein-Spieler-Option!
Steuerung: Mit Stick in Port 1. Beschleunigung („Power") durch Rudeln (schnelle, aber auch ermüdende Rechts/Links-Bewegung). „Feuer" zum Sprung, Stoß, Wurf und zur Winkelbestimmung.
Besonderheiten: auffallend gute Animation (wird für ST & Amiga noch besser werden, da Bewegungsabläufe z.T. digitalisiert von Fotos übernommen!). Anwahl bestimmter Icons, die in Form von verschiedenen Adidas-Sportschuhen (Auswahl wichtig für die jeweilige Disziplin) und einer Lucozade-Flasche (jeweils eine von bis zu drei möglichen können vor einem brenzligen Wettbewerb „getrunken" werden – verleiht zusätzliche Kräfte!) dargestellt sind.
Lieferumfang: Als Beilage ein großes doppelseitiges Poster mit aktuellen und historischen Informationen zum Zehnkampf. Die deutsche Anleitung ist brauchbar; die englische dagegen nützt bei der Bewältigung der einzelnen Disziplinen dem Spieler mehr!
Ziel des Spiels: Möglichst viele Punkte zu erreichen, um am Ende als einziger auf dem Treppchen stehend die Goldmedaille umgehängt zu bekommen. Doch: Zuvor muß man sich bei jeder Disziplin erstmal qualifizieren, damit man an der nächsten überhaupt teilnehmen kann. Hat man z.B. beim 100-Meter-Lauf die Fabelzeit von 9.34 sek hingelegt (ist echt möglich!) und überdurchschnittlich viele Punkte eingeheimst, so verzeiht er Ihnen auch mal, wenn Sie beispielsweise beim Diskus-Werfen dreimal übertreten. Auf die Points kommt's halt an! Und nun zu den einzelnen Disziplinen:
100-Meter-Lauf: Zuerst den richtigen Schuh auswählen und noch keine Buddel austrinken (es kommen noch haarigere Wettbewerbe). Man wähle den ersten Spike-Stiefel unter der Flasche. Danach erscheit unser Daley. Er sitzt in den Startlöchern. Ein Mimi-Sound ertönt. Schon bevor Daley aus den Blöcken schießt, rudeln, was das Zeug hält (es gibt keinen Fehlstart!). Versuchen, die Power-Anzeige vollzurudeln und durchzuhalten. Haben Sie die nötige Spannkraft und 'nen guten Stick, haben Sie sich rasch qualifiziert – man läuft im



Daley im Kraftraum: Hier „füllt" er die Flasche!

Schnitt unter 10 Sekunden.
Wichtig! Hier wie anderswo auf das richtige Schuhwerk achten! Das Icon-Menü versucht, Sie zu verwirren. Also gehen Sie erst immer zur "Flasche„ und gehen Sie chronologisch vor. D.h., durchzählen. Erste Disziplin erster Schuh, zweite zweiter und so weiter.
Weitsprung: Ein gelungener Sprung von etwa 6,50 Metern reicht für die Qualifikation bereits aus. Aber: Was bedeutet "gelungen„? O.k., Sie laufen an (= rudeln), bringen viel Power ins Spiel, springen genau auf dem Balken ab (= Feuer) und halten den Knopf so lange gedrückt, bis Sie etwa einen Winkel von 45 Grad erreicht haben. Daley macht 'ne gute Figur – animatorisch einwandfrei; realistisch. Falls man aber den Absprung nicht genau erwischt oder auf einen Winkelgrad von beispielsweise 65 kommt, so macht er etwas ganz anderes. Schauen Sie sich's mal an! Sie haben insgesamt drei Versuche. Aber: Noch nicht zur Flasche greifen.
Kugelstoßen: Diese Disziplin erfordert schon etwas subtilere Methoden, um weiterzukommen. Man hat auch hier drei Versuche, um sich für den Endkampf zu qualifizieren. Dazu behandelt man den Joystick in gewohnt brutaler Manier, bis genug Power aufgebaut ist. Danach drückt man Feuer. Jetzt ist die Energie „eingefroren", und gleichzeitig bestimmt man mit dem gedrückt gehaltenen Knopf den Abwurfwinkel. Dabei sollte man darauf achten, daß sich Daley zu drehen beginnt und erst durch perfektes Timing dazu gebracht wird, die Kugel elegant aus dem Ring zu stoßen. Drückt man zu spät Feuer, tritt er über – der Stoß ist somit ungültig. Hört sich kompliziert an, ist es auch. Dennoch noch kein Grund, die Energie-Flasche zu öffnen.
Hochsprung: Hier wird's noch etwas kniffliger. Auch hier hat der Spieler drei (Fehl-)Versuche, bevor das Game-Over-Zeichen erscheint. Und los geht's! Man wählt zuerst die gewünschte Höhe an (Anfangshöhe 1,50 Meter; Maximal bis 2,35m steigerbar). Das erledigt man mit dem Stick. Hebel nach vorn, und die Latte steigt dementsprechend. Doch, Vorsicht! Gehen Sie behutsam vor! Die einmal gewählte Höhe läßt sich nicht wieder nach unten korrigieren. Das ist eindeutig ein Manko, besonders dann, wenn man sich versehentlich vertan hat. Aber: Auch beim richtigen Wettkampf kann man schließlich seine getroffene Entscheidung nicht mehr rückgängig machen.
Nun gut, jetzt wollen wir highjumpen. Dazu wiederum rudeln, bis die Power-Anzeige überquillt, Stick nach oben, um sich der Latte zu nähern, Feuer für den Sprung und gleichzeitig für die Bestimmung des Winkels. Nun müßte es Ihnen gelungen sein, auf Mögenburgs Spuren, getragen von der „Ola-Welle" der Zuschauer, zu sprungwan-





deln und die Höhe zu meistern. Springt Ihnen der Bursche unter der Latte hindurch oder reißen Sie, dann haben Sie etwas falsch gemacht. Deshalb gilt: Lattenhöhe bei etwa 2,10m und Stick unbedingt vor dem Fosbury-Flop nach vorn zu ziehen. Desweiteren sollte man vermeiden, einen Winkelgrad unter 65 zu wählen. Und: Immer noch nicht auf die Lucozade zurückgreifen, denn die brauchen Sie jetzt:

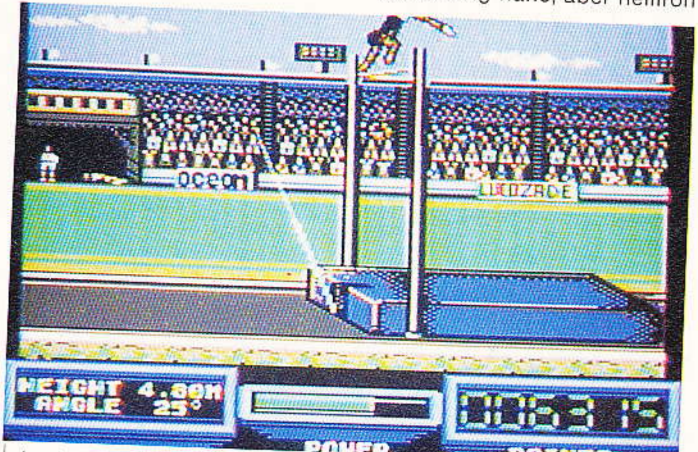
400-Meter-Lauf: Gleich die Buddel anwählen und danach den richtigen Schuh auswählen. Mein Gott, was für 'ne Werbung, was für eine mörderische Disziplin! Man verfährt hier wie bei den 100 Metern flach, mit der einzigen Ausnahme, daß man sich vielleicht zwei, drei Kumpel an den Stick holt, um sich nicht totzurudeln. Eine Endzeit von etwa 50 Sekunden sollte man schon laufen, um den zweiten Tag des Spektakels mitzuerleben. Dieser beginnt dann mit den

110-Meter Hürden: Ganz ruhig bleiben! Das schaffen Sie leicht. Im Prinzip eine ganz normale Laufdisziplin, wenn da nicht die Hürden wären. So gehen Sie vom Start weg gleich in Rudel-Position, um – wie immer – die nötige Power aufzubauen. Das wird Ihnen im Regelfall nicht gleich vor der ersten Hürde gelingen. Deshalb sollten Sie ziemlich dicht an die Hürden laufen und dann Feuer zum Überspringen betätigen (animatorisch allerliebst dargestellt!!!). Im Laufe des Rennens, das Sie nach circa 13 Sekunden beendet haben müßten, ist es ratsam, bei höherer Schnelligkeit schon ein paar Pixel früher vor den Hürden abzuspringen. Das Hineinlaufen bzw. Reißen derselben kostet wertvolle Sekunden.

Diskuswerfen: Die wohl schwierigste Disziplin bei Daley's Zehnkampf. Das liegt weniger an der Rüttelei, sondern mehr an der Kunst, zur richtigen Zeit Stick & Feuer einzusetzen. Bei meinen ersten vergeblichen Versuchen (auch hier haben Sie nur drei Chancen, die Mindestweite von 46 Metern zu erzielen) wäre ich fast schon verzweifelt. Denn: Gerade an diesem Knackpunkt mußte ich das gesamte Spiel wieder von vorn beginnen. Den besten Tip, den ich weitergeben kann, ist folgender: Power mit Stick bis zur Hälfte aufbauen, Feuer drücken, damit Daley sich dreht, dann den Stick nach vorn reißen, um einen 45-Grad-Winkel einzustellen, und sobald man ein „Piep" zu hören bekommt, erneut rasch Feuer drücken, damit er den Diskus abwirft, bevor er übertritt. Wenn Sie ähnliche Schwierigkeiten, wie ich sie hatte, bekommen sollten, nehmen Sie eine weitere Flasche des Teufelszeugs zu sich, um wenigstens – nach (zufällig?) erfolgreich abgeschlossener Aktion – die nötige Qualifikationsweite zu erzielen. Viel Glück, liebe Leute!

Stabhochsprung: Ebenfalls gute Animation wie bei fast allen Disziplinen und natürlich eine gewisse Ähnlichkeit zum Hochsprung! Allerdings haben Sie jetzt einen Stab bei sich, mit dem Sie innerhalb dreier Versuche eine Höhe von etwa 5 Metern meistern sollten. Wiederum zuerst die Höhe auswählen, dann lospauern, Feuer drücken bevor's zum Einstichkasten geht, Feuer so lange gedrückt lassen, um einen günstigen Winkel zu finden, der Sie sicher über die Latte bringt. Auch hier gilt: Das richtige Schuhwerk aussuchen, sonst geht halt nichts!





In den technischen Disziplinen ist Thompson absolute Spitze: Hier beim Stabhochsprung. *(Alle Fotos: C-64)*

Speerwurf: Eine relativ einfache Angelegenheit; ist dem Weitsprung sehr ähnlich. Sie rennen zunächst einmal los – Sie wissen schon wie –, pauern ordentlich, bis Sie die Abwurflinie erkennen. Kurz zuvor (Gefahr des Übertretens beachten!) sollten Sie Ihren persönlichen Daley per Feuer gestoppt haben, den Knopf gedrückt halten, um einen 45-Grad-Winkel anzustreben und das Ding dann wieder loszulassen. Was er dann losläßt, wird Sie in Erstaunen versetzen! Null Problemo. Der Griff zur Flasche (der dritten) erfolgt erst jetzt beim

1500-Meter-Lauf: Diese Disziplin, die letzte beim Zehnkampf, ist wohl auch die härteste Gedulds- und Muskelprobe, die den bis dahin schon arg gebeutelten Computer-Athleten noch mal einen mitgibt. Können Sie sich das vorstellen? 1500 Meter im Dauerstick-Betrieb (Gott, gib mir Kraft!) Angeblich (so die Anleitung) würde es genügen, schnell den Stick heiß zu rudeln, bis Power am Anschlag ist, um dann in einen gemütlichen Walzer-Takt übergehenzu können. Mitnichten! Anleitung fehlerhaft. Schaut Euch meine Muckis mal an. Ich kann Euch sagen... Totenbleich, schweißtriefend, der Muskelverhärtung nahe, aber heilfroh kam ich ins Ziel. Und diese Ungewissheit! Hab' ich's geschafft oder nicht? Wie eine halbe Ewigkeit kamen mir die drei Sekunden vor, nachdem Daley nach dem Zieleinlauf seine Faust reckte. Dem Himmel sei Dank – und die OLYMPIC CHALLENGE beendet. Zur Belohnung sah ich meinen Super-Daley auf dem Treppchen. Nach der Verleihung der Goldmedaille wurde mir zu Ehren noch ein Feuerwerks-Spektakel geboten. Doch: „Was kommt jetzt?", fragte ich mich. Ich hatte doch bei den Icons die berühmten Adiletten (Badeschuhe) gesehen. Vielleicht 'nen kleinen Abstecher unter die Dusche? Nee, man bot mir an, den Zehnkampf zu wiederholen. Eingedenk der augenblicklichen Verfassung, lehnte ich dankend ab.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE ist eine gelungene Umsetzung des Zehnkampfsportes auf den Rechner. Die Grafiken sind gut; die Animation ausgezeichnet. Die Zwischenspiele werden von einem ordentlichen Sound begleitet, so daß man dieses Sport-Spiel empfehlen muß. Dennoch: Die Spielidee ist nicht gerade originell, da besonders der 64er schon einiges dieser Art erlebt hat. So könnte ich mir vorstellen, daß einige von Ihnen, die bereits mit *Summer Games 1*, *Summer Games 2* oder *Track & Field* versorgt sind, von Daley's olympischen Herausforderung Abstand nehmen werden, zumal die Rudelei ganz schön nervig ist und das „Einzelspiel" übertrieben wurde. Auf der anderen Seite gibt's nur relativ wenig Sport-Soft dieser Art, so daß Daley doch 'ne große Chance hat, sich in die Charts zu kämpfen.

Mit enormer Spannung erwarten wir die ST- und Amiga-Version dieses Games, die zu einer echten Bereicherung in der 16bit-Sport-Software werden wird. Hoffentlich stehen auch diese bald bei uns in den Regalen!

Manfred Kleimann

Daley hat's geschafft! Er steht dort, wo er schon immer hin wollte – ganz oben auf dem Treppchen! Geduldig wartet er auf die Hymne und die Noten für „sein" Spiel. Hier sind sie:



Animation	**11**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**6**
Preis/Leistung	**7**


I Survived The
MICROPROSE · WHSMITH
Experience
1UP
2915
HITS
at THE SEASHORE
EARLS COURT
THE 1988 PERSONAL COMPUTER SHOW
THE PERSONAL COMPUTER SHOW
F-14
AFTER BURNER
AERIAL ARCADE ACE

Heiße Tage in der „Leisure Hall"

MANFRED KLEIMANN — **ASM berichtet** — **MARTINA STRACK**

„Welcome to the Personal Computer Show", prangte ein Transparent vor dem Eingang der Earls Court Exhibition Hall. Die 11. PC Show in London, die vom 14. bis 18. September abgehalten wurde, brachte einige neue wichtige Erkenntnisse in Sachen Computer-Software, wobei sich ASM vornehmlich für die neuen Games interessierte, die in der sogenannten „Leisure Hall" präsentiert wurden. Was uns sofort ins Auge fiel – und was wir schon im Vorfeld wußten: Diese Show hatte nicht die Atmosphäre, die z.B. die vorigen im „Kensington Olympia" aufweisen konnten. Dafür hatte sich vieles verändert: Ein neuer Name, PC Show statt PCW Show. Das neue Areal, Earls Court, ist kleiner. Die Zahl der Aussteller im Games-Bereich war deutlich geringer. Die Ausstellungsflächen im Schnitt um fast 50% reduziert. Die Gründe? Schwierig zu sagen. Man kann bestenfalls vermuten, daß sich mehr und mehr Software-Firmen „vergrößern" (durch „Schlucken" der kleinen), die Gewinnspanne aus den Software-Verkäufen nicht mehr so groß ist wie in den vergangenen Jahren, so daß viele kleine, noch unabhängige Häuser es sich fortan nicht mehr leisten können, mit farbenprächtigen, großen und originell aufgemachten Ständen zu protzen und daß ein vorsichtiges Taktieren in Sachen Konzentration auf „16bit – total" zu beobachten ist. Die Firmen stehen teilweise vor 8bit-Ruinen (Schneider beispielsweise), die sogar den hervorragenden Verkauf an Spectrum- und C-64-Games mittlerweile tangieren. Auf der anderen Seite möchte keiner so gern eine Prognose abgeben, ob in England der ST oder der Amiga einen gewissen Vorzug erhalten sollte. Eins jedenfalls ist so sicher wie das Amen in der Kirche: Der ST ist Englands 16bit-Favorit. Und: Der PC ist stark im Kommen...

Auf der diesjährigen Show in London präsentierten etwas mehr als 60 Firmen ihre neue „Winter-Kollektion" an den entsprechenden Ständen. „...die Haupt-Austellung in der Leisure Hall ist so groß und vielfältig wie noch nie zuvor. Viele große Aussteller haben imposante, riesige Stände aufgebaut, um ihre neuen Waren zu präsentieren..." Dies, laut Ausstellungskatalog, ist etwas konträr zu dem, was uns erwartete. Man kann nur annehmen, daß die Jungs, die das Script verfaßt haben, die vorherigen Shows wohl nicht besucht haben. Denn: Zumindest bei der ersten Behauptung lagen sie völlig falsch. Die im Text als „viele große Aussteller" bezeichneten Firmen beschränkten sich in diesem Jahr nur auf OCEAN, BRITISH TELECOMSOFT und U.S. GOLD. Alle anderen mußten mehr oder weniger kleinere Brötchen backen; manche zogen ihre Teilnahme zurück oder mieteten sich eine Hotel Suite mit ständigem Cadillac-Service hin und zurück (vermutlich aus Kostengründen!). Manfred & Martina machten sich dennoch sofort an die Arbeit, um Euch so ausführlich wie möglich von den „heißen Tagen in der Leisure Hall" zu berichten. Fangen wir also an! *(Anmerkung d. Red.: Die Reihenfolge der hier erwähnten Firmen ist beliebig; hat nichts mit Rangfolge an Größe, Software-Qualität, Sympathie oder Antipathie zu tun! Ebenso können wir keinen Anspruch auf Vollständigkeit der Informationen übernehmen. Wir halten es da wie die Kollegen bei der Sportschau, die da meinen: „Alle Gewinnzahlen ohne Gewähr!" Wir verzichten im Regelfall auch auf eine „Preisauszeichnung" der erwähnten Titel. Denn es läßt sich folgendes sagen: Erfreulichweise sind diese nicht gestiegen, so daß 8bit-Produkte ca. 32 Mark (Kass.) & 45 Mark (Disc.) und 16bit-Titel so um die 65 bis 80 Mark kosten. Auf der anderen Seite wäre es aber langsam mal an der Zeit, die Preise drastisch zu senken; wer kann schon monatlich zweimal 80 Mark für 'nen Amiga-Game hinblättern?).*

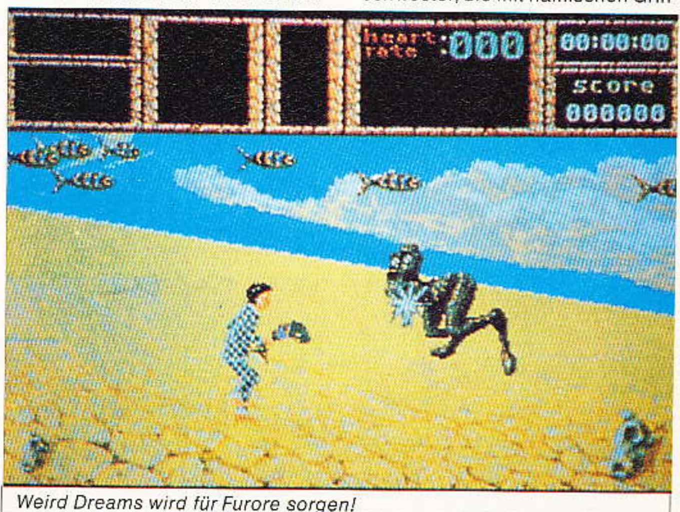
Eine ganze Menge an News bekamen wir am **INTERCEPTOR**-Stand entgegengeschleudert. Unter dem **PANDORA**-Label gibt es 'ne Reihe interessanter Titel, die auch besonders günstig sind. Für etwa 60 Märker (ST & Amiga) erhält man beispielsweise eine Rollenspiel-Simulation, die sich **GALDREGON'S DOMAIN** nennt. Obwohl man einen äußerst kräftigen Krieger ins Feld führt, ist es nicht zwangsläufig die Aufgabe, alle gegnerischen Kreaturen zu töten. Man kann diese auch mit Witz, Verstand und Tücke austricksen, um an die begehrten fünf Edelsteine zu kommen, die man zur Bewältigung der Aufgabe benötigt. Die Fassungen für Schneider & Spectrum sollen erst im Frühjahr des kommenden Jahres erhältlich sein. Andere ST- & Amiga-Titel: **DEBUT** und **OUTLAND.** Ersteres ist ein zumindest schon mal von der Story her interessantes Game. Bei DEBUT geht es darum, das Öko-System einer von Menschen gegründeten Kolonie im All zu stabilisieren. In einer Art Action-Strategie gilt es, die Nahrungskette zu überwachen, der Luft-und Umweltverschmutzung Herr zu werden. Wer das Gleichgewicht wieder herstellt, wird als Held gefeiert werden! DEBUT wird ebensolches erst im Frühjahr '89 geben! Bei OUTLAND ist ein „normales" Space-Action-Game mit vertikalem Scrolling zu erwarten. Ganz nett, vor allem das Waffensystem! OUTLAND soll im November kommen. **PLAYERS** liegt in puncto „Original"-Software recht gut im Rennen. In der Low-Budget-Reihe ist besonders **JOE BLADE II** hervorzuheben, ein Spiel, das zwar hart, aber nicht „unmenschlich" ist. Die zahlreichen guten Sounds (insgesamt sieben verschiedene bei den 16bit-Versionen!) machen das Produkt ebenso wertvoll wie der Preis (ca. 40 Mark für 16bit; etwa 10 Mark für C-64, Amstrad & Spectrum). **ARCANA** zeigte uns die nun endlich fertigen Versionen von **POWER PLAY – THE GAME OF THE GODS,** wobei bei der Amiga-Fassung ein gewisser Manfred Kleimann als „Gott" bewundert werden kann. Der eigentliche Knüller an diesem Game ist aber die Umsetzung auf C-64, Amstrad und Spectrum, die je nur 10 Mark kosten werden. Das Action-Quiz-Spiel ist Ende Oktober erhältlich. Der neueste Titel von ARCANA trägt den bedeutungsschwangeren Namen **NO EXCUSES!** Es handelt sich hierbei um ein interessantes und originelles Spielprinzip, wo „Professor Perestroika" versucht, Ihren Geist, Ihre Bildung und Ihren Verstand positiv zu beeinflussen. Eine Reihe von Tests sind zu absolvieren, bis ARCANA Sie völlig umgekrempelt hat. Eine Bomben-Idee, die sich hoffentlich durchsetzen wird. Erhältlich für ST & Amiga in bälde!!!



Galdregon's Domain

Auch **BRITISH TELECOMSOFT** hat 'ne Menge an verschiedenen Titeln auf diversen Labels anzubieten. Einer der größten Aussteller präsentierte auch einige große Titel. Als einen der Highlights dieser Show ist wohl **RAINBIRD's WEIRD DREAMS** zu bezeichnen. Man muß sich dieses Spiel schon langsam auf der Zunge zergehen lassen... Die Story in kürze: „Verrückte Träume" kann man schon bekommen, wenn man sich im Krankenhaus auf dem Operationstisch liegen sieht und weiß, daß man bald sterben muß. In der Anfangssequenz werden die wirren Vorstellungen besonders durch die verschiedenen Ärzte, die auf Euch blicken und einer Krankenschwester, die mit hämischen Grin-





Weird Dreams wird für Furore sorgen!

sen einen Dolch zieht, deutlich. Was fühlt man dann eigentlich? Das ist die Frage, der Programmierer **Herman Serrano** nachgegangen ist. Nun, man kämpft im Garten Eden gegen bissige Rosen, versucht im Krankenhaus-Flur den Lichtschalter zu finden, um Fledermäuse zu vertreiben, oder man schlägt mit Fischen auf skurrile Monster ein – halt verrückte, wirre Träume. Herman gab uns aber zu verstehen, daß es durchaus ein Happy End geben kann, wenn der Spieler alle Sub Games erfolgreich absolviert hat. Ob er dann zuhause weiterträumt? Bald zu haben für Atari ST, Amiga und PC.

Bleiben wir noch einen Augenblick bei RAINBIRD! Weitere vier Titel sind als hervorragend zu bewerten, wobei man auf **STARGLIDER 2** und **DEJA VU II** nicht näher einzugehen braucht (erhältlich für ST, Amiga, C-64 & Spectrum sowie für PC (alle Karten und Macintosh). ST- und Amiga-User dürfen sich auf eine Art „Fortsetzung" (vor allem was die Grafik anbelangt) von *Black Lamp* freuen: **VERMINATOR** heißt ein Game, dessen Grundstruktur dem obengenannten eindeutig entnommen wurde. Dennoch ist VERMINATOR ein ganz, ganz anderes – und wie ich meine – besseres Spiel. Es handelt von einem hübsch gezeichneten „Entwurmer", der innerhalb einer alten Eiche, deren Verfall


Verminator

von Würmern und anderen häßlichen Biestern unter allen zu verhindern hat. Über 250 farbenfrohe Bilder, unterlegt mit irrem Sound, machen das Game zu einem weiteren PC Show Hit. Im November für die 16bitter zu haben.

Ein weiteres **Magnetic Scrolls**-Adventure ist auf dem Weg, den gleichen Weg des Ruhms wie all die anderen zu gehen: **FISH!** heißt es. ST- & Amiga-User beginnen ab November mit einem kleinen, aber energischen Goldfisch, der aus seinem


Fish

Glas entkommt, ein aufregendes Abenteuer im Reich der Fischmenschen. Das surrealistische Grafik-Adventure wird besonders anspruchsvolle und erfahrene Abenteurer ansprechen, obwohl auch Anfänger gut damit zurechtkommen könnten.

Die interessantesten 8bit-Games von **FIREBIRD** sind ohne Zweifel **EXPLODING FIST +** und **SOLDIER OF FORTUNE.** EXPLODING FIST + knüpft nahtlos an die Vorgänger an, versucht, den enormen Erfolg zu wiederholen und hat einige neue Features mit ins Programm aufgenommen. Das sollte genug Motivation für die Fist-Fans sein, sich auch diesen grafischen, animatorischen und spielerisch guten Knüller zuzulegen. Beam Software


Savage

zeichnete dafür verantwortlich. SOLDIERS OF FORTUNE dagegen ist ein Fantasy-Sword-Game der alten Schule, wo ein einsamer Held à la *Antiriad* sein Königreich von lichtscheuen Elementen befreien muß. **SAVAGE** beschäftigt sich mit der Fortsetzung der Spiele-Konzepte von *Hawk Eye, Thundercats, Barbarian (Psygnosis)* oder *Rastan.* Auf diesen Pfaden wandelnd, erleben im besonderen die 16bit-Freaks einen großen Sprite, der sich seinen Weg durch Unbilden und Widersacher kämpft. Ganz hübsche Grafiken, nettes Spielchen. SAVAGE ist vorerst für 8bit erhältlich, später dann für Amiga,


Blazing Barrels


Reges Treiben am Logotron-Stand

ST & PC.

Stark indizierungsverdächtig zeigte sich ein „12-Uhr-Mittags"-Game, bei dem es darum geht, so schnell wie möglich zu ziehen – oder besser gesagt: mit gezogenem Revolver auf Banditen zu feuern. **BLAZING BARRELS** heißt das Wild-West-Abenteuer, das im November für ST, Amiga und Macintosh erscheinen soll. Last but not least: **ELITE!** Einer **der** Evergreens und Klassiker wird bald (Oktober) die ST-User erfreuen. Die Amigianer kommen dann Mitte November in den Genuß, strategisch und actionmäßig vorzugehen. Hervorragende Grafiken!

Die Low-Budget-Reihe von BT, **SILVERBIRD**, konnte nicht gerade Bäume ausreißen. Durch die Bank weg uninteressante Titel, wobei mir **SCUBA KIDZ** auf dem 64er noch am besten gefiel. Weitere Titel: **CLASSIC DOGFIGHT, HOPPER CHOPPER, TURBO BOAT SIMULATOR.** Interessant vielleicht am Rande: SILVERBIRD wird einige alte MIRRORSOFT- und PALACE-Titel zum 10-Marks-Tarif anbieten, wie z.B. *Dynamite Dan, Meanstreak, Sai Combat, Cauldron* oder *Antiriad.*

Herbie von **LOGOTRON** bereitete uns, wie immer, einen herzlichen Empfang. Was er uns präsentieren konnte, wußte zu überzeugen! „Lieber weniger Stoff auf den Markt werfen, dafür aber versuchen, die 16bit-User durch Qualität zu überzeugen!", das ist das Motto der Londoner Firma. Was gab's also Neues? Am meisten beeindruckt waren wir von **Steve Bak's** Umsetzung des **STARRAY**-Projektes auf den Atari ST. Die Grafiken sind fast Amiga-identisch, der Anfangssound ähnlich – und gut, sogar an eine Begleitmusik während des Games wurde gedacht. Die ST-Freunde werden sich freuen (Preis: etwa 60 Mark). STARRAY soll auch noch vor Weihnachten für den C-64 (Disc.) und für den PC erscheinen. Ebenfalls noch rechtzeitig vor dem Fest erwartet man noch **XOR** (für ST), **QUADRALIEN** (PC) und **STAR GOOSE** (ST & PC). Einen weiteren Hammer plant LOGOTRON für das Frühjahr 1989 (möglicherweise im März): **EYE OF HORUS** ist der Titel eines Action-Adventure-Games, das sich im Innern einer Pyramide


Pacmania

abspielt. **Denton Designs** aus Liverpool haben sich der Sache angenommen, die im *Indiana Jones*-Stil abgefackelt wurde. Dabei handelt es sich nicht um ein bloßes Action-Spiel, sondern mehr um einen Versuch, das Gameplay aktionsgeladen zu gestalten und wie mit einem Adventure zu arbeiten. Mal sehen, wie das fertige Produkt (für ST, Amiga & PC) ausschaut!

Kaum von Herbie's Stand weggekommen, kämpfen wir uns zu **GRAND SLAM ENTERTAINMENTS** durch. Ein Treffen mit **PAC-MANIA** war angesagt! Einfach grandios, wie die Jungs die NAMCO-Umsetzung auf fast alle gängigen Rechner hingekriegt haben! Die alten



Bilder einer Ausstellung: fuchsig (Image Works), sexy (Game over II), nagelneu (The Big Apple)!

Hasen unter Euch, die die „gute alte Zeit" in Sachen *Pac-Man* miterlebt haben, werden vielleicht auf den ersten Horch nicht so hin und hergerissen sein. Wer aber erstmal den Stick in die Hand genommen hat, der wird seine helle Freude an dem kleinen gelben Tennisball haben, der sich durch Labyrinthe frißt (in einem der Level läuft er über Lego-Steine!), den Gegnern ausweichen muß, springen kann (!) und verschiedene Bonusgegenstände aufsammelt, um sich etwas lockerer durch die grafisch zauberhaften Bilder zu bewegen. Fast alle Versionen von PAC-MANIA sind spielerisch einwandfrei, hervorragend zu steuern und mit 'nem sauberen Sound unterlegt. Am besten gefiel uns nach langem Überlegen die Amiga-Fassung. PAC-MANIA ist auf dem besten Wege, sich in die „Ewigen-Liste" der Games-Software einzutragen. Meiner Meinung nach ist einjeder selbst schuld, wenn er sich diesen Spaß entgehen läßt. Ein weiteres Highlight der Show!

Im Gegensatz dazu verblaßte **ESPIONAGE**, eine Umsetzung eines in England bekannten Brettspiels ein wenig. Aber: Interessant ist dieses Strategie-Spiel allemal! So kontrolliert und führt man zwölf Geheimagenten, die sich in aller Welt, auf Flugplätzen, in Hauptstädten oder gar in der Wüste, herumtreiben müssen, um das Schicksal der Welt nicht den „Bösen" kampflos zu überlassen. ESPIONAGE wird für alle gängigen Rechner bald zu haben sein.

Ob man Kindern im Alter von 4 bis 6 Jahren Software in den Rechner speisen sollte, ist unserer Meinung nach zumindest umstritten. Der US-amerikanische Hersteller **HI TECH EXPRESSIONS** jedenfalls feiert in den Staaten einen enormen Erfolg mit sogenannter „Lernsoftware für Kinder". Einen dieser Vertreter werden wir in der kommenden Ausgabe etwas ausführlicher betrachten. Sein Name: **GROVER'S ANIMAL ADVENTURES.** In der „Sesam-Straßen-Reihe" werden die Kids „spielerisch" auf den Ernst des Lebens vorbereitet, was wohl über kurz oder lang (zumindest in den USA) den „elektronischen Kindergarten" etablieren wird. „Grobi's Tier-Adventure" ist allerdings für Erwachsene recht lustig, wohl wissend, wann man den Rechner abschalten muß, um sich nicht auf Dauer die Augen zu verderben... Weitere Titel erscheinen in England – und wohl auch bald bei uns – in der SESAME STREET- oder WALT DISNEY-Reihe. Na dann, viel Spaß!

KIXX ist ein neuer Name in der Software-Branche. Aber: Man gibt lediglich ältere 8bit-Titel heraus, die



in der Neuauflage zwischen 10 und 12 Mark kosten werden. Einige Titel: **METROCROSS, ACE OF ACES, 10TH FRAME, GAUNTLET** oder **WORLD GAMES.**

Bruce, Tim & Robert erwiesen sich als perfekte Gastgeber. Denn: Wo bekommt man schon **fast jeden** Drink zur entsprechenden Tageszeit? Die Antwort ist: Bei **NOVAGEN SOFTWARE!** Nach einigen kleinen Erfrischungen zeigte man uns den Nachfolger des lang und heiß erwarteten *Mercenary:* **DAMOCLES.** Nun, die erste Präsentation ebenjenes Spiels hatte ich schon vor einem Jahr auf der letztjährigen PCW Show gesehen. Diesmal jedoch konnte man immerhin schon das Sonnensystem bewundern, das als zentrales Spielfeld dient. Hier können sich die 16bit-User hoffentlich schon vor Weihnachten richtig austoben, neun verschiedene Planeten besuchen, Schurken aus dem Weg räumen und sich um Damocles, den dreidimensionalen Kometen, kümmern. Als erste Version wird ST erwartet; Amiga & PC folgen nach.

Für Freunde harter Action hatte NOVAGEN ein indizierungsverdächtiges Programm für den C-64 zur Hand. Mehr über **BATTLE ISLAND** im Action-Teil dieser Ausgabe. Grafisch interessant ist auch ein vertikal scrollendes Shoot 'em Up mit dem Titel **HELLBENT.** In wieweit sich dieses Produkt von den „gängigen" Spielen dieser Art unterscheidet, war beim Demo noch nicht festzustellen. Warten wir also zunächst einmal auf die ST-Fassung (Ende Oktober), um zu prüfen, ob HELLBENT eine Chart-Chance erhalten wird. Amiga-Version folgt ein paar Tage später. Eine interessante Anmerkung am Rande: **BAKKLASH** lief als Coin-op in der sogenannten „Intec Machine", einem Gerät, das die ST-Technologie als Herzstück verwendet.

NOVAGEN stellte erstmals ein Unterlabel vor, das hauptsächlich Action-Games erstellen wird. **QUANTUM DESIGN**, so der Titel der NOVAGEN-Tochter, zeigte auch schon zwei Titel, die recht flott abgingen: **X-TERMINATOR** und **TRANSFIGHTER.** Beide vertikal scrollenden Baller-Spiele stehen noch vor Dezember in den Regalen. Ersteres wird zunächst für C-64, Transfighter für 16bit lieferbar sein. NOVAGEN = Spiele gut; Drinks ausgezeichnet!!!

Ein „kolossales" Schachprogramm für die 16bit-Maschinen (ST, Amiga & PC) bestaunte ASM bei **CDS: COLOSSUS CHESS X** (siehe Bericht an anderer Stelle – „Im Blickpunkt"!) heißt ein weiteres, erfolgversprechendes Produkt, das die Reihe der Qualitätsprogramme in Sachen „Colossus" nahtlos fortsetzt. Die Low-Budget-Reihe **BLUE RIBBON** „glänzte" dagegen mit Wiederveröffentlichungen, die wohl keinen 8bitter-User mehr hinterm Ofen hervorlocken wird. Ich verzichte hier auf die Nennung der Titel – u.a. sind auch alte *Bubble*



Bus-Geschichten dabei –, weil ich den 10-Marks-Produkten keinerlei Chancen auf Spitzenplätze in den Hitparaden einräume. So bleibt bei CDS unterm Strich nur ein erstklassiges Schachprogramm, das sich auszustellen lohnte!

ELITE SYSTEMS ist ein Software-Haus, das in den vergangenen Monaten etwas kürzer getreten hat, weniger auf Quantität denn auf Qualität achtete, was dem Erscheinungsbild der Produkte sichtlich guttat. ELITE ist auch einer der britischen Hersteller, die den Absprung



Strahlende Gesichter bei Novagen: Robert Stallibrass (links), Bruce Jordan (rechts). Barmann Tim Bosher holt gerade Nachschub.



von vornehmlich 8- auf 16bit bereits erfolgreich vollzogen haben. Die jüngsten Ankündigungen bzw. Veröffentlichungen unterstreichen dies. So erstaunt es nicht, daß z.B. **LIVE AND LET DIE** (Ko-Produktion mit *Domark*), **WANDERER 3D** (ELITE hat aus Frankreich die Rechte an diesem bereits 1986 geschriebenen Programm erworben) oder **SPACE HARRIER II** zunächst für ST & Amiga produziert wurden. LIVE AND LET DIE wird in dieser Ausgabe als „Blickpunkt" kurz beschrieben, so daß wir uns hier nur auf die Benennung des Spiel-Typs beschränken wollen – ein rasantes Boot-Rennen mit Shoot 'em Up-Charakter. WANDERER 3D ist ein „intergalaktisches Händler-Spiel" à la „ELITE" (doppeldeutig!), ein intelligenter Mix aus Strategie- und Action-Elementen. Außer bei der 64er-Version ist jeder anderen (ST, Amiga, Schneider & Spectrum) eine 3D-Brille beigelegt. SPACE HARRIER II soll, laut Angaben vor Ort, nicht mehr vor Weihnachten in unsere Laufwerke kommen. Was das Besondere an der Fortsetzungsgeschichte sein soll, ließ sich auf den ersten Blick noch nicht erkennen. Warten wir's ab! Bezeichnend für die Entwicklung auf dem Software-Markt: ELITE arbeitet verstärkt an PC-Umsetzungen verschiedener Spiele!


Ghosts'n'Goblins



Paperboy

Die 16bit-User dürfen sich desweiteren auf **GHOSTS 'N' GOBLINS** oder **PAPERBOY** freuen. „GNG" für ST & Amiga; PAPERBOY für ST, Amiga & PC. Alle 64er-Freunde des **OVERLANDER** haben nun Gelegenheit, das „Killing Car-Game" zu erwerben (Grafik allerdings nur durchschnittlich!). **ENCORE**, das Low-Budget-Label von ELITE hat nur wenig Neues zu bieten. Dafür aber für 'ne Reihe von 8bit-Rechnern. Bereits auf der dienstäglichen GREMLIN/HEWSON-Party ergab sich für uns die Gelegenheit, über neue Produkte aus beiden Häusern was in Erfahrung zu bringen. Auf der Show selbst dann ging's ans Eingemachte! Wir wollten natürlich wissen, ob der Trend bei HEWSON, nun verstärkt auf die 16bit-Entwicklung zu setzen, erkennbar ist. Neben den schon bekannten Umsetzungen *Nebulus, Netherworld* oder *Zynaps*, um nur einige Vertreter zu nennen, interessierten wir uns für die Weihnachtspalette der Firma aus Abingdon. Hier – wie beispielsweise auch bei ELITE – setzt man auf die ST's, Amiga's und PC's. **NEBULUS** z.B. werden die PC-Freunde schon bald in den Hälten halten können. Andere Titel, die sich z.T. bemerkenswert anhören: **KALASHNIKOV** (Anfang Januar für ST & Amiga) ist ein recht „eindeutiger" Titel für ein grafisch aufwendiges Ballerspiel der „normalen" Güteklasse. Originalton Hewson: „Kalashnikov ist ein in acht Richtungen scrollendes Ballergame, das ein gewalttätiges Gamplay aufweist, und *Cybernoid's* furchtbare Feuerkraft noch um einiges überbietet!" Recht gewagt, diese Äußerung. In diesem unseren Lande könnte eine solche Spiel-Kurzbeschreibung schon handelstödlich sein. Mal sehen, was da auf uns zukommt! Hewson wörtlich: „Hewson, die Meister der 'Blast'-Games, bringen das zerstörerischste Spiel ihrer Serie heraus!"

Weit weniger brutal wird es bei dem Action-Adventure **ASTAROTH – the Angel of Death** zugehen. Es handelt sich hier um das Übliche: Der einsame Kämpfer (Aid Ozymandis) bewegt sich durch einen Haufen an Gerümpel in einem Labyrinth, um mit Geistes- und vor allem Manneskraft ein bösartiges Wesen – hier dargestellt von Astaroth – in die Knie zu zwingen. Programmierer des Games: Mark Dawson („Robin of the Wood"; Nodes of Yesod„). Formate: ST & Amiga. Erscheinungstermin: Dezember.

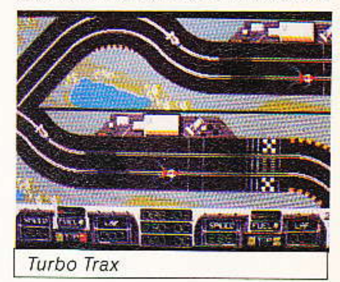
Da wir noch nicht in Erfahrung bringen konnten, was sich hinter **STORMLORD** und **JMP 4** verbirgt, kommen wir gleich zu den Neuheiten in der Hewson-Low-Budget-Serie: **RACK 'IT** ist auf dem besten Wege, sich einen wirklichen Namen in Sachen „schmaler Geldbeutel-Software" zu machen! Bis Weihnachten werden noch ein paar interessante 8bit-Titel über den Ladentisch gehen. Man denke nur an



Jug Jug

dium, Battle Valley, Scorpion, Fifth Gear (siehe Bericht im Action-Teil!), *Sanxion, Slayer, Lightforce* oder *Ocean Conqueror!* Hewson hat mit RACK 'IT ein hervorragendes Label, das viel Gutes für 10 Märker anzubieten hat. Viele der Low-Budget-Games sind „Originale"; andere Wiederveröffentlichungen, die es wirklich wert sind, noch einmal neu aufgelegt zu werden. Bravo!

Neben einer Reihe von Anwendungsprogrammen für ST & Amiga hatte **MICRODEAL** - wie immer - einen besonderen Leckerbissen zu bieten: Alle Jahre wieder versuchen die Jungs und Mädels aus dem kernigen Cornwall auf sich aufmerksam zu machen. Dies ist ihnen mit **GRAIL QUEST** (so der vorläufige Arbeitstitel) eindrucksvoll gelungen. Das, was sich wie ein „normales" Adventure anhört, ist ein Grafik-Adventure-Creator, der es in sich hat! Eines der wenigen Highlights der diesjährigen PC Show in London! Es handelt sich bei GRAIL QUEST um ein Produkt von **TALESPIN**, das Programmier-Team um **Mark Heaton.** Das allein sagt vielleicht noch nichts. Wie wäre es denn mit 'ner kurzen Auflistung der Features? GRAIL QUEST bietet fast alle Möglichkeiten, ein Grafik-Adventure ohne Texteingabe (ähnlich *Golden Path)* oder mit Texteingabe (ähnlich *Tass Times)* selbst zu erstellen. Das geht so kinderleicht, daß sogar der interessierte Laie sich selbst sein persönliches Adventure erstellen kann. Es sind zahllose Figuren, Charaktere, Gegenstände, Hintergrund-Grafiken, Staffage und dergleichen mehr vorgegeben. Man kann nun beispielsweise eine mittelalterliche Straßenszene erzeugen. Und das geht so: Die Auswahl der Landschaften bzw. der „Locations" anklicken, z.B. 'ne Kneipe und 'ne Straße „rausholen", beides kombinieren, ein oder mehrere Figur(en) aus einem anderen Menü auswählen und diese ebenso in das Szenarium einbauen


Turbo Trax

wie Gegenstände, die man finden soll (oder nicht!). Die Figuren können in einem weiteren Untermenü verkleinert (bis zu 10%), vergrößert (bis zu 100%) und danach mit dem Mausklick an die Stelle positioniert werden, wo sie „in Action" treten sollen. Nach jedem Vorgang kann man in einem der zahllosen anderen Menüs feststellen, wieviel Speicherplatz man zur Zeit verbraucht hat. Weitere Eigenschaften: Sounds (verschiedene vorgegeben – vom Quietschen einer Tür bis hin zur Maschinenpistole) können variiert werden (in Zehner-KHz-Abständen; auch über MIDI). Zu-



sätzliche Staffage (Bäume, Sträucher, Wolken usw.) kann implementiert werden. Konversation mit anderen Charakteren sind frei bestimm- und durchführbar. „Tausende" von Textseiten und Befehlen sind vorgegeben. Die Textbox ist erweiterbar (sinnvoll für ein deutschsprachiges Grafik-Abenteuer!). Wechsel der Perspektive möglich. Bestimmte Objekte sind den jeweiligen Charakteren zuzuordnen (Manfred versuchte z.B. dem Zauberer Gold finden zu lassen, um dann dem Dieb die Möglichkeit zu geben, dem armen – mit Hilfe eines erworbenen Dolches – jenes wieder abzuluchsen!). Der Programmpunkt „Statistics" ist der wichtigste: Hier findet man alle Informationen über die Schritte, die man unternommen hat. John Symes auf die Frage, wann wir dieses „Super-Gerät" zu kaufen bekommen: „Wir sind uns noch nicht klar darüber. Sicher ist aber, daß MICRODEAL mit GRAIL QUEST einen besonders guten Fang gemacht hat. Ich glaube, es ist eine Idee, eine Software, die dem Markt um mindestens ein Jahr voraus ist! Unter 150 Mark werden wir es aber leider nicht anbieten können!" Recht hat er, der gute John. Bleibt nur noch zu wünschen, daß dies bald geschieht. Denn: Wenn wir u.U. wieder ein Jahr warten müssen – so geschehen bei **FRIGHTNIGHT**-, dann ist der „Vorsprung" dahin! Bleiben wir gleich bei FRIGHT NIGHT: Das Action Game für die über 18jährigen läuft für den Amiga an (ST soll bald folgen). Wer es gern etwas schaurig mag, könnte sich für das Grusel-Spektakel interessieren. **Steve Bak** zeichnet für das Vampir-Soft-Märchen verantwortlich, das den Spieler in die geheimnisvolle Welt der Blutsauger entführt. Grafisch sieht's recht nett aus; über das Gameplay ließ sich noch nicht allzuviel aussagen, da nur ein Demo zu bewundern war. Vielleicht wieder mal ein Programm, wo wir uns die Nächte um die Ohren schlagen?

Andere Titel: **JUG JUG** (ST). Als eine Art „Transformer" kann man seine „Figur" ändern, um einen bösartigen Virus unschädlich zu machen. Dies die Story in Kurzform. **TANGLEWOOD** für den Amiga muß wohl nicht detailreich erklärt werden. Dann hätten wir noch **MAJOR MOTION**, ein uraltes, zuerst für den ST erschienenes, Rennspielchen und schließlich **TURBO-TRAX**, ein brandneues Modellbahn-Spiel für den Amiga. Die Preise liegen, wie so oft bei MICRODEAL, besonders für die Amiga-Versionen, bei knapp 55 Mark.

Daß auch die vermeintlich „Kleinen" mäßige, aber eben bisweilen auch gute bis ausgezeichnete Software anzubieten haben, zeigte uns **Ian Higgins** von **ENTERTAINMENT INTERNATIONAL.** Zwei seiner „Klienten" bieten – hauptsächlich – Stoff für Amiga, ST & PC an, wobei uns die Produkte von **TITUS SOFTWARE** nicht gerade zu Begeisterungsstürmen hinreißen ließen. Es sieht halt alles eben wie die *Crazy Cars* aus, was da an Folgeprodukten auf den Markt kommt und kommen soll. Den **OFFSHORE WARRIOR** haben wir in dieser Ausgabe im Action-Teil schon zerpflückt. Was wir von **GALACTIC CONQUEROR, CRAZY CARS II** und **KNIGHT FORCE** zu erwarten haben, steht noch in den Sternen. Fest steht nur hier, daß vor allem die 16bitter, einschließlich PC, von Beginn an bevorzugt werden.

Bei **ELECTRA** kann die Erfolgskurve eigentlich nur nach oben gehen. Nachdem man 16bit-mäßig mit *Better Dead than Alien* eine kleine Bauchlandung erlitten hat (Erstlingswerk!), kommt man nun mit grafisch und „ideenmäßig" interessanten Produkten auf den Markt. Es sind vor allem die aufwendigen Grafik-Adventure, die es den Jungs von ELECTRA angetan haben. **SLEEPING GODS LIE** ist ein 3D-Abenteuer mit guten Grafiken, das den Spieler in die Welt der Fantasy begleitet. Es ist eine Art Reise in eine andere, fantastische Welt, wo Götter das „ihrige" taten, um eine Lebensform zu schaffen, die – wie im „richtigen Leben" – sich verselbständigten. Die Konsequenz: Die Götter verlassen diese Welt ... SLEEPING GODS LIE wird auf dem ST entwickelt und auf Amiga & PC umgesetzt werden. Erscheinungsdatum ungewiß. Bereits für den November ist ein anderes Adventure angekündigt, daß Euch als Zeitreisende durch die Jahrhunderte jagt. So werdet Ihr einige berühmte Persönlichkeiten, bzw. deren Statuen, bewundern können (Julius Caesar, Michelangelo, Merlin, Leonardo da Vinci), denn Ihr müßt Euch als Künstler versuchen! Es gilt, in einer Art futuristischen Gallerie Kunstwerke zu produzieren. Wie's im einzelnen abgeht, werden wir ja hoffentlich bald in erfahren. TIME hört sich jedenfalls sehr interessant an! Eine gute 3D-Schach-Simulation für den PC (**THE ART OF CHESS**) rundet das ELECTRA-Programm zunächst einmal ab. Aber: Da ist ja noch ein Unter-Label, das sich die Jungs aus Oxford zugelegt haben. Der Name: **ECLIPSE.** Man versucht mit ECLIPSE, eine Art 16bit-Low-Budget-Ekke aufzubauen, wobei die Preise für ST & Amiga so um die 40 bis 45 Mark liegen sollen. Aber: Was gibt's denn dafür? Schlecht zu sagen, denn ASM hatte nur die Gelegenheit, einige Demos zu sehen. Die Spielideen von zwei ausgestellten Produkten ließen noch keinen Schluß auf das fertige Produkt zu. Während es sich bei **ATAX** um ein Ballerspiel à la *Xenon* handelt (nette Grafik; große Sprites), besitzt **GROWTH** eine zumindest interessante Story. Doch: Wie oft haben wir das schon gehabt; muß nichts über die Endqualität besagen! Na, jedenfalls geht's bei GROWTH darum, in einem lebenden Organismus als „Heilmittel" zu fungieren. Ein Alien-Tumor droht, sich bis zum Herz „vorzuwachsen", um eine Art von Schlaganfall zu verursachen. Wollen hoffen, daß die ST- und Amiga-User nach dem Kauf dieses als Action-Game apostrophierte Produkt keinen ebensolchen erleiden!


Lombard Rallye und Pioneer Plaque von Mandarin: Zwei neue für 16-Bit

Einen riesigen Stand voller Video-Präsentationen und 'ner Reihe von Spielautomaten fanden wir bei **OCEAN/IMAGINE** vor. Das war aber leider auch schon alles. Viel an Software bekamen wir nicht in die Hand – leider. So können wir lediglich unserer Chronistenpflicht nachkommen, um Euch wenigstens in Stichworten von den neuesten Produkten des Hauses aus Manchester zu berichten. **RAMBO III** ist in der Entwicklung, aber das wißt Ihr ja bereits. **OPERATION WOLF** soll in vier Wochen kommen, das war auch schon bekannt. Ferner dürfte es Euch auch nicht entgangen sein, daß man rechtzeitig vor dem Christfeste **ROBO COP,** das superharte Action-Game, in die Regale bringen möchte. Was gibt's also umwerfend Neues? Gute Frage! Die Antwort fällt uns schwer. Wie wär's denn mit **BATMAN?** „Kennen wir doch schon", werden jetzt vielleicht viele von Euch sagen. Stimmt aber nicht! BATMAN wird es in der „Neuauflage" als Action-Programm geben. Man kann also mit dem bekannten Comic-Helden so richtig auf Gangsterjagd gehen, ohne „adventuremäßig" durch Labyrinthe laufen zu müssen. Der erste Eindruck war nicht schlecht! Was denn sonst noch? Ach ja, da ist noch **DRAGON NINJA, WEC LE MANS** und ein Fußball-Spiel namens **TOP DAWN SOCCER.** In einer der kommenden Ausgaben der ASM werden wir Euch über die „No Names"-Produkte aufklären. Unterm Strich blieb die Erkenntnis: OCEAN/IMAGINE waren mehr Hinsteller (Videos, Automaten) denn Aussteller (neue Software). Schade drum, vor allem für Euch!

„Fährmann, hol' über!", so oder ähnlich kam es uns vor, als wir eine Einladung von der Show in eine gemietete Hotel-Suite bekamen. Einige Firmen erlaubten sich den Luxus, die interessierte Öffentlichkeit – in diesem Fall die Journaille – in einer Cadillac-Limousine von Earls Court zu ihrem speziellen Austellungsort zu transferieren. Das war sicherlich ganz bequem, komfortabel und originell. Dennoch: Die „Show innerhalb der Show" – oder sollte man besser sagen: außerhalb der Show? – zerbröselte meist unsere Termine. Wie dem auch sei – immerhin gab es ja auch „außerhalb" gute Software zu sehen -, **ELECTRONIC ARTS** war eine der Big Companies, die uns in ihre Gemächer führten. Neben 'ner Reihe interessanter Video-Vorführungen (und gutem Essen!) waren auch Computer aufgestellt, die uns brandheiße Spiele aus der Angebotspalette von E.A. bescherten. Die Präsentation und Führung war fachkundig und freundlich; die Produkte im großen und ganzen zufriedenstellend.

Da es eine ganze Latte an neuer und konvertierter Software zu sehen gab, beschränken wir uns hier nur auf einige Glanzlichter. Wie Ihr wißt, ist ELECTRONIC ARTS nicht nur Hersteller, sondern auch eine Vertiebsorganisation in England, die u.a. **ACCOLADE, SSG, INTERPLAY** und **DINAMIC** eine softwaremäßige Heimat gibt. Doch: Schauen wir uns zunächst die hauseigenen Sachen an!

E.A.'s Gesicht hat sich ein wenig gewandelt. Das ist gut so! Die Zahl der in Britannien hergestellten „Entertainment-Software" ist stark angestiegen, so daß nicht nur „seriöse" User (Simulationsgehabe der vergangenen Jahre!) auf ihre Kosten kommen. Kommen wir deshalb gleich zu **FUSION,** einem Amiga - Acht - Wege - Scrolling - Ballergame, welches von **Bullfrog** erstellt wurde. Besonders die gelungenen Hintergrundgrafiken, das weiche Scrolling und ein sehr guter Sound konnten voll überzeugen. Die Idee des Spiels: Mehrere Level hindurch das Landschaftsbild von Gegnern und deren Abschuß-Basen zu säubern. Also, alles kaputtschießen, was auf den Spieler zukommt! Zu Beginn des Games befindet man sich noch in einem kleinen Marienkäfer (mit langsamer Schuß-



Fusion (oben), Powerdrome (rechts) und Ugh ... Lympics (rechts unten) konnten begeistern.

Frequenz). Ohne ernsthaften Schaden zu erleiden, muß man das Mutterschiff finden, in die Mitte fahren und die Leertaste drücken. Nun kann man man herrlich herumrasen und mit einer schnelleren Schußfolge die Feinde vernichten. Es gibt einige Anlaufpunkte (farblich als kleine Klötze dargestellt), die man berühren muß, um beispielsweise ein elektronisches Tor (zum nächsten Level) zu öffnen oder einen Schutzschild zu bekommen. Hat man alle „Bombenteile", die über die Level verstreut liegen gefunden, darf man am Ende den gesamten Planeten sprengen.
Als das „Ben Hur-Rennen im 25. Jahrhundert" bezeichnet man **POWERDROME.** Hier befinden wir uns in einem Velodrom, Motodrom – oder besser: in einem POWERDROME, wo wir ein Formel-1-Rennen auf einer futuristischen Bahn bestreiten. Das ist die Ausgangslage. So stehen wir auf der Linie, warten auf das Start-Zeichen. Stick nach vorn, und das mörderische Rennen beginnt. Echt schnell dieses Game! Wir haben sechs verschiedene Kurse zu durchfahren, alle in 3D, ausgefüllte Vektorgrafik. POWERDROME – ein Rennspiel, das sich durchsetzen wird?
Wesentlich witziger und einigermaßen originell ist ein Sport-Spiel aus den Vortagen der Olympischen Spiele. Wer meint, die ollen Griechen hätten sich ein Sport-Spektakel bekannter Art ausgedacht, sieht sich getäuscht. E.A. schreibt die Geschichte um und setzte die Neandertaler olympisch in Szene. Köstlich, was die Jungs aus der Höhle auf dem 64er (zunächst) leisten! Ach übrigens, das Game heißt **CAVEMAN UGH.LYMPICS**, was die „Härte" der Wettkämpfe wiedergeben soll. So stehen sich die kernigen Männer in folgenden Disziplinen gegenüber: „Keulenkampf" (immer mit der Schweinshaxe auf die „Nuß" des Gegners), „Dino-Hochsprung" (Anlauf mit der Stange und über das Maul des Dinosauriers hinweg. Klappt dies nicht, endet Ihr als Mittagessen), „Säbelzahn-Tiger-Rennen" (rauf auf das Vieh, und „Go for Gold!"), „Dino-Rennen" (ähnlicher Verlauf wie beim Tiger-Race), „Feuermachen" (hier sehen wir unsere Kontrahenten, wie sie versuchen, durch starkes Reiben Feuer zu entfachen) und „Ehefrau-Weit-Wurf" (wo die Männer in der Hammerwurf-Technik ihre „Weiber" durch die Luft werfen). Insgesamt gesehen: ein Heidenspaß und grafischer Leckerbissen!
In der Simulations-Reihe ist auch ein neues Eishockey-Programm hervorzuheben, das spielerisch wohl zu den besten dieses Genres zu zählen ist: **POWERPLAY HOKKEY.** Und was machen die „Klienten"? **ACCOLADE** stürzt sich auch ins Sportliche! **SERVE AND VOLLEY,** ein brauchbares Tennis-Game (November; C-64 & PC), **RACK 'EM** (3D-Snooker-Billard-Spiel für den 64er und PC), **FAST BREAK**, ein Drei-gegen-Drei Baketball-Game mit „Perspektive" (C-64) und **T.K.O.** („Technisches K.O."), ein bemerkenswertes Box-Spiel mit hervorragender Atmosphäre, bedingt durch excellente grafische Einstellungen, runden das Programm von ACCOLADE ab. Anmerkung am Rande: Mit **CARD SHARKS, THE TRAIN** und **APOLLO 18** hat man den Reigen zur PC-Offensive eröffnet!
SSG zeigte nicht sehr viel, gab aber zwei neue für den November veranschlagte Strategie-Spiele für den 64er bekannt: **THE AMERICAN CIVIL WAR VOLUME III** und **MACARTHUR'S WAR** (hier geht's um den Korea-Krieg 1950/51).
INTERPLAY, der Hersteller der *Bard's-Tale-Reihe,* stellt neben dem gewaltigen **BATTLE CHESS** (ASM berichtete in der letzten Ausgabe) einen – wie es heißt – Nachfolger für Bard's Tale: **NEUROMANCER.** Es handelt sich um ein „futuristisches Hacker-Rollen-Spiel" für den Commodore 64. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Software-Piraten, der im Jahre 2017 in Japan quer durch die Netze hackt...- Die amerikanische Punk-Band **Devo** schrieb den begleitenden Soundtrack zum Spiel. Der Song „Some Things Never Change" soll bald als Single auf den Markt kommen.
DINAMIC ist ein brandneues Mitglied in der E.A.-Reihe. Die Franzosen präsentierten den Nachfolger des recht gut gelaufenen *Game Over.* Arkos, der Held der Geschichte, hatte bekanntlich die Bösewichtin Gremla bezwungen. Nun geht es im zweiten Teil darum, den von den Wächtern der Gremla gefangenen Arkos zu befreien. Diese Aufgabe übernimmt ein gewisser Major Lokke in **GAME OVER II.**
Viel Neues ist es ja nicht, was **PALACE** bzw **OUTLAW PRODUCTIONS** zu vermelden hat. Der Messestand war natürlich mit Emblemen von **BARBARIAN II** überhäuft. Brandheiß ist jedoch das Game **COSMIC PIRATES** , ein furioses Shoot'em up, von dem leider nur ein Video-Demo zu bewundern war. Amiga- und Atari-ST-User können sich freuen, denn für diese wird's das Raum-Piraten-Spiel geben.
Obwohl viele der kleineren Firmen auf der diesjährigen Show gefehlt haben, gab es doch eine Reihe, die die doch recht hohen Kosten für einen Stand nicht gescheut haben. Dazu zählte auch die französische Firma **UBI SOFT,** die bis Weihnachten fünf neue Titel herausbringen wollen. Das Aushängeschild von UBI ist ein Game mit dem Namen **IRON LORD** , das für ST, Amiga, PC, C-64, Schneider und Spectrum um den 15. Oktober herum erscheinen soll. Sie übernehmen in diesem Action-Adventure die Rolle eines Königssohnes, der den Thron seines Vaters zurückerobern will. Zu den Kampfdisziplinen gehören u.a. Bogenschießen und Schwertkampf. Besonders letzteres scheint ein Leckerbissen zu sein, da der Spieler ein riesiges Schwert (ähnlich wie bei DEFENDER OF THE CROWN die Lanze) gegen den Gegner führt. Auf diese Sequenz kann man jetzt schon gespannt sein. Für die Sportsfreunde unter Euch kann **SKATEBALL** interessant werden, eine Mischung aus Eishockey und Fußball, die ebenfalls Mitte Oktober für ST, PC, Amiga, C-64 und später auch für Schneider und Spectrum erscheinen soll. Die weiteren, zu erwartenden Titel: **PUFFY'S SAGA, FINAL COMMAND** und **BAT** (alles auf jeden Fall für ST, PC, Amiga und C-64).
Gut sichtbar im Wust der Messestände war noch ein weiteres französisches Softwarehaus vertreten, dessen Namen sicherlich jedem geläufig ist: **INFOGRAMES.** Eine große Anzahl von Titeln ist bis zum November zu erwarten. Neu und in dieser ASM-Ausgabe vorgestellt ist das Game **HOSTAGES,** das man am ehesten mit „stark indizierungsverdächtig" charakterisieren kann. Besonders die Amiga-Besitzer werden sich über einige, ebenfalls auf der PCS vorgestellte Umsetzungen freuen: **BUBBLE GHOST, WARLOCK'S QUEST, MACADAM BUMPER, CAPTAIN BLOOD** und **SPIDERTRONIC.** Ausschließlich für den Amiga ist für Oktober ein sehr preisgünstiges Musik-Programm mit dem Namen **C.D.MUSIC** geplant. Kostenpunkt nur ca. 35 DM. Nun aber zu den Titeln, von denen man höchstens ein Demo auf der Show sehen konnte. Wer sich für Strategiespiele interessiert, sollte sich den Titel **NORTH & SOUTH** vormerken. Hier übernimmt man die Rolle eines Generales entweder der Nord- oder der Südstaaten und sieht zu, wie man die einzelnen Truppen plaziert und ausrüstet, um dem jeweiligen Gegner möglichst effektiv den Garaus zu machen. Geplant ist das Ganze für ST, PC und Amiga, wobei der

PALACE

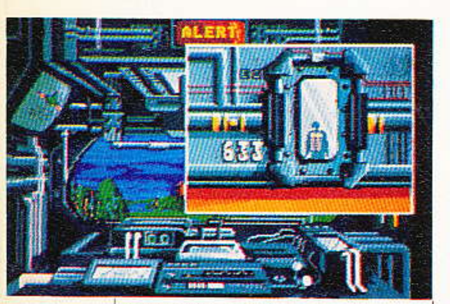


Cosmic Pirates

▼ Iron Lord *Skateball ▶*



Preis um die 75 DM liegen dürfte. **OPERATION NEPTUNE** lautet der Titel eines weiteren INFOGRAMES-Produktes, das auch für die 8-Bitter zu haben sein wird. Die Vorankündigung verspricht rasante Unterwasserjagten, bei denen man mit Haien, Minen und „feindlichen Froschmännern" fertig werden muß. In Vorbereitung befindet sich auch **STUNTMAN,** ein Programm bei dem man waghalsige Stunts vollführen kann, ohne Gefahr zu laufen, sich dabei alle Knochen zu



Operation Neptune

brechen. Neben ST, PC und Amiga soll STUNTMAN auch für C-64, Schneider und Spectrum erscheinen. Zum guten Schluß sei noch ein Game genannt, dessen „Vorbild" ein großer Erfolg war. Gemeint ist **ACTION SERVICE**, das auf den ersten Blick so etwas wie COMBAT SCHOOL zu sein scheint; nämlich eine Schule für zukünftige Mitglieder der Cobra Commandos, einer besonders schlagkräftigen Truppe. Allerdings bietet ACTION SERVICE mehr als nur „sportliche Betätigung", denn es können auch Trainingskurse selbst erstellt werden, bei denen Fallen umgangen werden und verschiedene Gegenstände gefunden werden müssen. Abgesehen davon wird jeder „Durchlauf" mit einer Videokamera (natürlich nicht mit einer echten!) „aufgenommen", so daß man sich noch mal in Ruhe anschauen kann, was man alles falsch gemacht hat – für's nächste Mal. Das soll uns dann soweit auch erstmal reichen von INFOGRAMES, denn bis Weihnachten werden die Jungs und Mädels schon noch ganz schön zu tun haben, alle Versionen fertigzustellen. Interessant ist es übrigens, daß auch in Frankreich der PC immer größere Bedeutung auf dem Spielemarkt erlangt. Fast alle Games werden auch für die IBM-Kompatiblen produziert. Rosige Spiel-Zeiten also für diejenigen, die sich den PC zugelegt haben, um damit zu arbeiten (oder so...).

Einige „neue" Namen gab's natürlich auch auf der diesjährigen PCS. Damit meinen wir nicht nur neue Labels, sondern auch Kooperationen und Firmen, von denen man bisher nur wenig oder gar nichts gehört hat.

Relativ unbekannt dürfte z.B. das amerikanische Softwarehaus **KEYPUNCH** sein, das aber einen Titel auf den Markt bringt, der viele in die Softwaregeschäfte treiben wird. **ALF** heißt das Game zum gleichnamigen Fernsehfilm.

Mit dem Wunsch „Have a nice play!" stellte sich **THE BIG APPLE ENTERTAINMENT** vor. Die meisten von Euch wissen bestimmt schon, daß



Action Service

„The Big Apple" der Kosename für die Stadt New York ist. Unter drei Labels werden die Softwareproduktionen veröffentlicht, wobei **BROOKLYN** für Qualitäts-Budget-Software steht, unter **MANHATTAN TRANSFER** werden anspruchsvolle 16-Bit-Titel veröffentlicht, und **BROADWAY** soll nur ganz besonderen Dingen vorbehalten sein. Die Namen der Titel klingen auch ganz schön, so daß wir Euch demnächst folgende Games vorstellen können: **LASERTRAIN, HARRIER STRIKE MISSION II, GREASED LIGHTNIN', THE FOOLS ERRAND** und **THUD RIDGE.**



Weiter geht's auf unserer Mammut-Tour durch den Software-Dschungel in einen weißen(?), englischen Bus am Rande der Ausstellung. Hier hatte sich die Firma **ADDICTIVE/ PRISM LEISURE** häuslich niedergelassen, und wir waren froh, uns auf den Sitzen ein wenig ausruhen zu können, während wir eines der Highlights auf dieser Show zu sehen bekamen. Es handelt sich dabei um ein Action-Adventure für ST und Amiga auf jeweils drei Disketten. Der Name: **THE KRISTAL.** Ihr übernehmt dabei den Part eines Raumpiraten, der das Kristall von Konos finden muß. Das Game ist nach dem Vorbild eines Musicals gestaltet, das von Michael Sutin, Rodney Wyatt und Mickey Keen im Jahr 1976 geschrieben wurde. Und so war es auch Micheal Sutin höchstselbst, der die Präsentation dieser „Odyssee" übernahm.

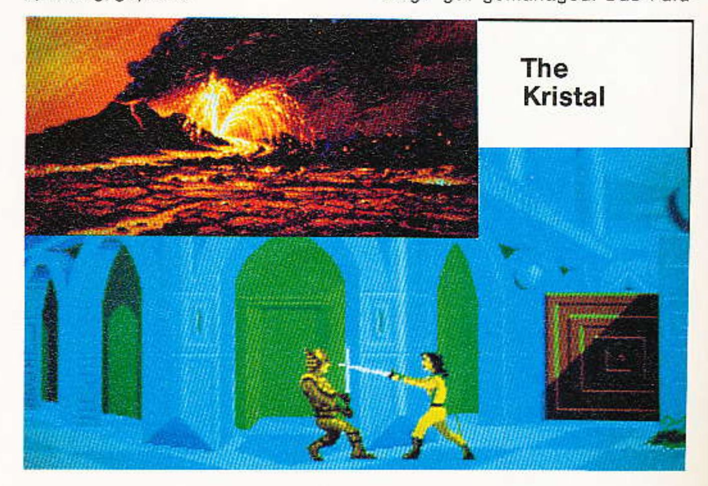
Was wir sahen, das machte uns neugierig auf mehr: Excellente Grafiken, eine durchdachte Story mit Actionsequenzen und dem für Adventures üblichen Geratsche mit anderen Personen, dazu viele Anspielungen, Wortwitze und „nette" Überraschungen. So sollte man z.B. nicht zu viele geistige Getränke zu sich nehmen. Die Auswirkungen auf die Steuerung könnten fatal sein, abgesehen davon, daß die Grafiken wohl etwas schwummerig werden. Viele gute Ideen gepaart mit spannenden Action-Kampfsequenzen machen THE KRISTAL zu einem echten Glanzpunkt der diesjährigen Show. Eine gute Nachricht noch dazu: THE KRISTAL wird bei uns mit deutschem On-Screen-Text zu haben sein. Allerdings sollte auch **HYPERFORCE**, das unter ADDICTIVE erscheinen wird, nicht unerwähnt bleiben

Der FOOTBALL MANAGER II von ADDICTIVE ist ein Thema, über das das letzte Wort noch nicht gesprochen ist. Denn im Frühjahr 1989 wird das langersehnte EXPANSION KIT erscheinen, mit dem man den Manager ganz nach eigenen Wünschen einrichten kann. Es wird z.B. möglich sein, nur zwei Ligen zu spielen, anstelle der bisherigen vier. Außerdem ist für nächstes Jahr noch ein **WORLD-CUP MANAGER** geplant, der für alle Systeme herausgebracht werden soll. Hierbei soll man wesentlich mehr Kontrolle über die einzelnen Aktionen haben, und das Ganze soll außerdem netzwerkfähig sein. Bleibt als Kommentar nur noch übrig: 1:0 für ADDICTIVE.

Frisch von der **ULTIMA**-Front berichtete uns anschließend Richard Garriott, vielleicht besser bekannt unter dem Namen „Lord British". Die ganze Ultima-Serie ist aus dem Game AKALABETH entstanden, eine Art Ultima 0, wie Richard erklärte. Fast alle Dungeon-Grafiken sind in Ultima I übernommen worden. Richard, der gerade an Ultima VI arbeitet, hat uns zumindest die Pakkung eines brandneuen Games zeigen können: **TIMES OF LORE** ist der Name dieses Rollenspiels. Richard hat es extra für Rollenspiel-Anfänger geschrieben, was aber nicht heißen soll, daß das Game „billig" gemacht ist. Neben Kampfsequenzen gibt's alle Rollenspiel-Elemente, die man auch von Ultima her gewöhnt ist. Die Veröffentlichung dieses Joystick-gesteuerten Games ist für C-64, ST, Amiga, PC und Apple II, natürlich mehrsprachig, geplant.

Auch bei **MICROPROSE** haben wir vorbeigeschaut, und Steve Cooke berichtet ja an anderer Stelle in dieser Ausgabe ausführlich über die Pläne dieses Softwareproduzenten. Eine weitere U-Boot-Simulation ist jedenfalls schon auf dem Weg in die Speicher des C-64: **RED STORM RISING** heißt das neue Game, das nach einem Roman von Tom Clancy (den kenne mer doch!) erstellt wurde. Vielleicht erinnert Euch der Name dieses Bestseller-autors auch an das Game HUNT FOR RED OCTOBER von GRAND SLAM, das sich mühelos in den Charts platzieren konnte. Bin ja gespannt, ob der „rote Sturm" das auch so schnell schafft. Zumindest scheint es aber einen Bedarf an russischen Bären oder vielleicht auch nur an seinen U-Booten zu geben. Soweit also MICROPROSE, jetzt geht's weiter mit **TYNESOFT**.

Wegen seiner günstigen Preise und guten Sportspiele ist **TYNESOFT** bei vielen Computer-Besitzern beliebt. Besonders die C-16-Fans haben sich immer wieder über Games aus diesem Hause gefreut. Um so betrüblicher, daß bei den Neuveröffentlichungen Herbst und Winter 1988 nicht ein einziges Mal dieses System zu finden ist. Dafür werden Amiga, ST, C-64 und PC sehr gut bedient, und auch der Spectrum kriegt noch was ab. Diese „System-auswahl" zeigt eigentlich recht deutlich die Entwicklung auf dem Games-Sektor in den nächsten Jahren: 16-Bit wird immer stärker, der PC ist ganz stark im Kommen, 8-Bit wird immer weniger mit Neuerscheinungen bedacht, speziell für den Schneider wird von einigen Firmen schon gar nichts mehr produziert. Bei Atari XL/XE und C-16 sieht's auch in England ganz schlecht aus. TYNESOFT hat jedenfalls den Sprung in die 16-Bit-Riege gut gemanaged. Das Para-


The Kristal

depferd bei den TYNESOFT-Neuerscheinungen sind die **CIRCUS GAMES**, die in Kürze für ST, Amiga, PC, C-64 und Spectrum erscheinen. Hübsche Grafiken und nett animierte Spielsequenzen wurden in einem ersten Demo vorgestellt. Da heißt es, mit einem Einrad über ein Seil zu balancieren oder einen Salto am Trapez zu vollführen, ohne den mitschwingenden Partner zu verpassen, denn natürlich werden alle Kunststücke ohne Netz ausgeführt. Das sah sehr gut aus! Zweiter Titel, ebenfalls für die vorgenannten Systeme, ist **SUPERMAN** , das, obwohl namensgleich, nichts mit dem „uralten" SUPERMAN zu tun hat. Eher ist man da



▲ *Circus Games*



Superman ►

schon ein wenig an *Backlash* erinnert, denn der SUPERMAN legt ganz schön zu, wenn er gegen die Feinde losfliegt. Zwar sind die Grafiken nicht ganz so dolle wie bei *Backlash* , der Gesamteindruck war aber gut. Wir sind gespannt!

Das Thema „Geiseldrama" erfreut sich augenblicklich einiger Aktualität, könnte man sagen. Das dritte Game von TYNESOFT trägt den Titel **MAYDAY SQUAD** und handelt von einem ebensolchen. Die harte Action ist für ST, Amiga, PC und C-64 geplant. Nur noch für ST und Amiga wird es dann noch eine Compilation mit dem Namen **MEGA-PACK Amiga** bzw. **ST MEGA-PACK** geben. Drauf sind: WINTER OLYMPIAD, PLUTOS, SECONDS OUT, MOUSETRAP, FROSTBYTE und SUICIDE MISSION (Amiga) bzw. BLOOD FEVER (ST).

Relativ kurzfristig aber immerhin noch rechtzeitig hatte sich **MARTECH** für eine Teilnahme an der Show entschlossen. Mit **HELLFIRE** dürften die Jungs wieder mal einen ganz großen Hit landen. Die ST-Version war auf der Show schon zu bewundern. Rasante Action a la *Afterburner* kann man hier als Pilot eines Hubschraubers erleben. Das macht Spaß, mit dem Heli hinter den Feinden herzufegen! Toll gemacht und auf den ersten Blick sehr sauber programmiert.

Ein weiterer Titel von MARTECH läßt die Herzen der Spectrum +3-Besitzer höher schlagen: **CIRCUS, CIRCUS** heißt die Neuerscheinung, die auch auf andere Systeme umgesetzt werden soll.

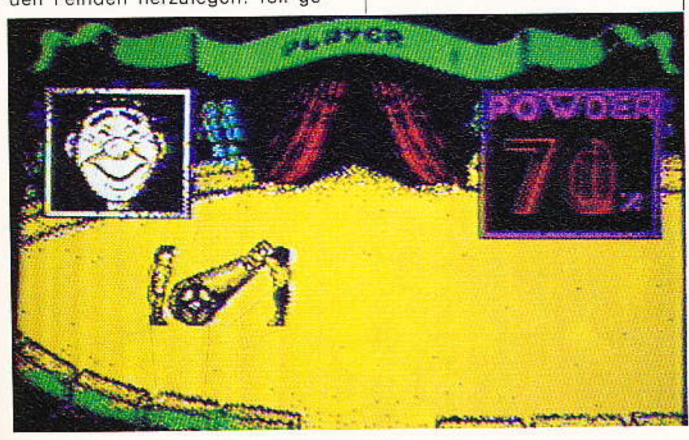
An dieser Stelle sei uns eine kleine Überlegung zum Thema „Spielidee" gestattet, denn irgendwie ist es schon merkwürdig, daß bei dieser Show gleiche Spielprinzipien von verschiedenen Firmen gehäuft verwurschtet werden. So gibt es „Zirkus-Spiele" von drei verschiedenen Firmen. Da geht dann automatisch die Fragerei los: Wer von wem? Einen Schluß läßt das



Ganze jedenfalls zu: Programmierer scheinen – mit Verlaub – ein geschwätziges Völkchen zu sein. So nimmt es denn auch nicht wunder, daß neben **ELITE** für die 16-Bitter auch noch ein **F.O.F.T.** und ein **WANDERER 3-D** herauskommt (alles Elite-mäßig – aber dazu später).

Zurück zu MARTECH. Weitere Games, die bis Weihnachten den Weg in den heimischen Computer finden sollen sind: **REX** (zunächst für Spectrum), ein Action-Game, in dem REX, mit verschiedenen Waffen ausgerüstet, Screen für Screen von Feinden befreien muß. Angenehm: Wenn REX mal getötet wird, geht's in dem Teilstück weiter, das er vor seinem Ableben entvölkert hat; man muß also nicht von vorn anfangen. **SHOOT OUT** spricht schon fast für sich selbst, geplant

Noch mal Zirkus von Martech





Martina spielte Hellfire am Martech-Stand

für die 8-Bitter und **PHANTOM FIGHTER** , ein Combat-Game, bei dem man Alien-Angriffswellen abnudeln soll. Das Phantom soll auf Amiga und PC (!) erscheinen, die ST-Freunde werden drauf verzichten müssen; wie es bei MARTECH heißt, „leider", da der ST nicht die nötigen Grafikfähigkeiten haben soll. Bleibt zum Trost für die ST-Leute die Umsetzung von **NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX.** Das Rennspiel ist außerdem für Amiga und C-64 demnächst zu haben. Von allen MARTECH-Games (die meisten konnten wir auch mal spielen) hat uns **HELLFIRE** am besten gefallen. Da kann man nur sagen: Leute, zieht Euch warm an!

Von MARTECH gehen wir weiter zu **DOMARK,** die sogar mit einer „Eisernen Lady" am Stand aufwarten. Sie wissen, wer gemeint ist? Tja, kaum zu glauben, aber Frau Thatcher liest exklusiv für DOMARK aus der Pressemitteilung vor. Herbeigeschafft wurde die Thatcher-Puppe für ein gleichnamiges Game aus der englischen Fernsehsatire **SPITTING IMAGE**. Im Computerspiel muß die Welt mal wieder gerettet werden, und zwar vor Figuren wie Ayatollah, Gorbatchev, Thatcher, Botha, dem Papst und Ronald MacDonald (besser bekannt als Präsident der Vereinigten Staaten). Der Spieler hat die ehrenvolle Aufgabe, die Welt vor diesen Persönlichkeiten zu retten, indem er gegen sie kämpft (mit Fäusten und so, natürlich). Man muß dabei versuchen, mit den Schlägen die Glaubwürdigkeit der einzelnen Personen herabzusetzen, so daß sie kein Feuerchen mehr anstecken können. Klar, daß die einzelnen Persönlichkeiten ihre ganz spezielle Kampftechnik haben. Zugegeben, SPITTING IMAGE ist wirklich eine witzige Idee für ein Kampfspiel; das interessanteste DOMARK-Spiel auf dieser PCS scheint aber doch ein anderes zu sein: **A NEW BEGINNING – TRIVIAL PURSUIT II.** Das ist wirklich ein Hammer, denn bei dem Nachfolger von TRIVIAL PURSUIT handelt es sich nicht einfach um das alte Spiel mit neuen Fragen. Mitnichten! Hier wurde ein ganz neues TRIVIAL-PURSUIT-Konzept entwickelt, das auf den ersten Blick schon zu begeistern wußte. Die Story: Die Erde ist derartig durch Abgase „versaut" worden, daß sie dem Treibhaus-Effekt bald erliegen wird. Du und Deine Familie, Ihr könnt auf den Planeten „Genus II" entfliehen, zu dem Ihr aber nur Zutritt erhaltet, wenn Du ein überlegenes Wissen mitbringst. Im Spiel sieht das dann so aus, daß man zunächst mal die Erlaubnis zum „Abfliegen" durch richtige Beantwortung von Fragen erhalten muß. Danach muß man sechs Gegenstände finden, die in verschiedenen Galaxien zu finden sind. Jede dieser Galaxien besteht aus ca. 50 Planeten, von denen jeder einem Wissensgebiet zugeordnet ist: Geschichte, Wissenschaft, Geographie, Kunst, Literatur, Sport und Freizeit. Man wird schon eine Weile in den Galaxien herumsuchen müssen, damit man die sechs Gegenstände zuguterletzt doch noch bekommt. Ohne richtige Antworten geht's natürlich nicht. Eine tolle Idee von DOMARK, ein tolles Trivia-Game, für das wir einen Riesen-Erfolg wünschen. Wir hätten das TRIVIAL PURSUIT II am liebsten sofort mitgenommen, nachdem wir ein wenig (oder sollte man sagen: ein wenig länger) mit dem Nachfolger herumgespielt haben. Wenn wir schon von Highlights auf der Show reden, dann gehört der TRIVIAL-PURSUIT-Nachfolger auf jeden Fall mit auf die Liste.

Über **LIVE AND LET DIE** (Leben und Sterben lassen) brauchen wir hier nicht viele Worte zu verlieren. Auf Seite 74 gibt es hierzu einen „Blickpunkt", der alles sagt, was man zum Demo sagen kann.

▲ Trival Pursuit II

◄ Return of the Jedi

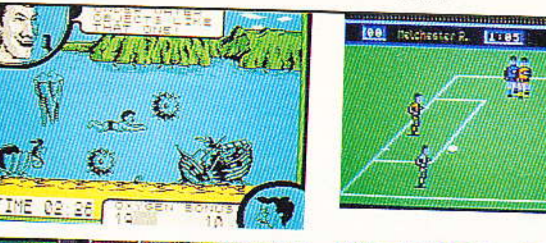
Im nächsten Jahr werden wir auch die Versoftung des nächsten Bond-Werkes „Licence Revoked" erleben. Ein weiterer DOMARK-Titel ist nach den Vorläufern eigentlich schon mehr oder weniger „klar" gewesen. Wir reden hier vom dritten Teil der Starwars-Trilogie: **RETURN OF THE JEDI.** Übrigens werden die PC-Besitzer jetzt auch **STAR WARS** spielen können, denn DOMARK hat auch den allgemeinen Trend hin zum PC erkannt und sofort reagiert. Neben dem ersten STAR-WARS-Teil wird auch Jeffrey Archer's **NOT A PENNY MORE, NOT A PENNY LESS** für den PC erscheinen, sowie ein Kreuzworträtsel-Programm, das 40 original Daily-Telegraph-Kreuzworträtsel enthalten wird. Last but not least sei ein weiteres DOMARK-Produkt genannt, das aus der Masse der Spiele hervorsticht. Es handelt sich hierbei um einen Kalender, der neben der täglichen Terminplanung eine Menge Spaß und zusätzliche Information bietet. Integriert in das **COMPUTER MANIAC'S DIARY** sind z.B. ein Trivia-Quiz, Horoskop, Wettervorhersage, eine Tagesweisheit samt Biorhythmus und weiß der Kuckuck, was noch nicht alles. Scheint eine lustige Sache zu sein und soll das „ideale Weihnachtsgeschenk" für 8- und 16-Bit-User werden. Klingt ganz sympathisch und macht neugierig.

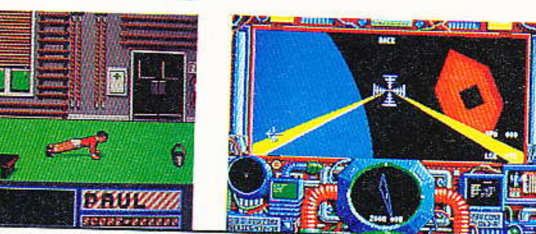
Die Firma mit dem großen „L" war im letzten Jahr noch nicht dabei. Diesmal haben die Jungs von **LINEL** aber gleich ordentlich zugeschlagen, als Teil eines großen Standes mit dem „Schwert" oben drüber. Tja, das Schwert, Symbol für **DRAGONSLAYER** wird ja bald in die Hände eines Gewinners übergehen, denn in der letzten ASM-Ausgabe war es als Preis ausgeschrieben. Die PC-Show hat das gute Stück jedenfalls überlebt, auch wenn sich die Besucher vor dem Monitor mit DRAGONSLAYER die Nase platt drückten. Das Grafik-Adventure erregte Interesse, und nicht nur dieses Game. An diesem Stand war nämlich noch etwas ganz Besonderes zu sehen. Hier war ASM nämlich mittenmang dabei. Wir haben uns natürlich auch nicht lumpen lassen, und in Anbetracht des gemeinsamen Wettbewerbes um das Schwert einen Aufkleber extra für die PC-Show produziert. So prangte dann das ASM-Logo auch schnell auf den Taschen der Besucher, die den LINEL-Stand „angelaufen" haben. Aber – was gibt's sonst noch von LINEL. In den Nachrichten haben wir ja schon Fotos von **ICE AND FIRE, CROWN** und **SOLARIA** gezeigt. Die drei Games sollen von Ende 1988 bis März 1989 veröffentlicht werden. Schon Ende Oktober soll das Box-Spiel **THE CHAMP** erscheinen, gefolgt von **DRAGONSLAYER** , dem Arcade-Adventure, dessen Demo auf der Show einen guten Eindruck hinterlassen konnte. Als nächstes werden wir von LINEL aber vermutlich eine *Boulder-Dash*-Variante zu sehen bekommen. **DUGGER** heißt das Programm, das für ST und Amiga in kürze auf dem Markt sein soll. Bleibt zum Schluß noch das **SOUND FX SOUND CREATION PROGRAM** für den Amiga zu erwähnen, das auch noch in diesem Jahr realisiert werden soll.

Weiter geht's zu **GREMLIN** , einem Softwarehaus, das einige sehr gute Titel veröffentlicht hat, in den vergangenen Monaten aber nicht immer mit den veröffentlichten Games brillieren konnte. Offensichtlich hat man sich die Rosinen aber für die PC-Show aufgehoben, denn das Suchen nach dem Stand hat sich wirklich gelohnt. **F.O.F.T. (FEDERATION OF FREE TRADERS)** ist ein Super-Game in der Tradition von *Elite*. Grafiken und Strategie-Möglichkeiten haben uns bei der Vorführung der ST-Version voll überzeugen können. Hier werden alle Fans von komplizierten Weltraum-Simulationen ein ausgereiftes Produkt erhalten. Mal sehen, wie das umfangreiche Game im Vergleich zum 16-Bit-ELITE von FIREBIRD abschneiden wird. Nichtsdestotrotz ist F.O.F.T. eines der Highlights der Show, von dem man sicher noch hören bzw. lesen wird. Ebenfalls zu sehen war **ARTURA** ,



▼ Supersports
▼▼ Superskills
▼ Gary Lineker's Hot Shot
▼▼ F.O.F.T.





ein Arcade-Adventure, das für Spectrum, C-64, Schneider CPC und ST veröffentlicht wird. Wie man den Screenshots entnehmen kann, handelt es sich dabei um eine spring-und-fight-Geschichte, bei der die entgültige Version die Güte klären muß. Mit einer riesigen Promotion-Aktion wird ein weiteres GREMLIN-Game gefördert, das den Titel **MUNCHER** tragen wird. Dabei handelt es sich um ein verfressenes Monster, das ganze Häuserzeilen mit Kaubonbons verwechselt. Wohl deshalb wird das Game auf englischen Kaubonbons der Marke „Chewits" angepriesen. Na denn, Mahlzeit!

Weitere Games aus dem Hause GREMLIN sind **TECHNOCOP, RAMROD, BUTCHER HILL, MOTOR MASSACRE, ROY OF THE ROVERS, GARY LINEKER'S HOT SHOT, PARANOIA COMPLEX** und **DARK FUSION.** Letzteres wird für die „drei 8-Bitter" (will heißen: CPC, C-64 und Spectrum) erscheinen und ist ein Ballerspiel mit Zwei-Wege-Scrolling, vielen Extra-Waffen und 'ner Menge Aliens. In TECHNOCOP übernimmt man den Part eines futuristischen Polizisten, der zu wechselnden Einsatzorten gerufen wird, um so manchen bösen Buben dingfest zu machen. Dessen „Kollegen" werden allerdings nicht gerade gut auf den Cop zu sprechen sein. Bei PARANOIA COMPLEX muß man schon ein Auge auf seinen Compi haben, damit dieser nicht ausflippt und am Ende gegen den Spieler kämpft, statt mit ihm (geplant für Amiga, ST, C-64). Für alle Fußballfreunde sicherlich ein Thema: GARY LINEKER'S HOT SHOT. Um alle Unklarheiten zu beseitigen – hierbei handelt es sich tatsächlich um ein Fußballgame mit Toren, Elfmetern, Fouls und Roten Karten, nicht etwa um das ebenfalls von GREMLIN veröffentlichte *HOT SHOT*, das ja eher zu den Flops gerechnet werden muß. Auch mit dem Thema Fußball, wenn auch aus einem anderen Blickwinkel, beschäftigt sich ROY OF THE ROVERS, denn hier übernimmt man die Rolle eines Fußballtrainers, dem kurz vor dem entscheidenden Spiel die Mannschaft mirnichts, dirnichts entführt wurde. Jetzt muß man die Jungs erstmal wieder auftreiben. MOTOR MASSACRE spricht wohl für sich, RAMROD ist ein Hüpf- und Ballerspiel, bei dem die Spielfigur zwar viel Kraft aber wenig Geist hat, so daß dem Spieler die Aufgabe zukommt, dem Kerl die Langeweile zu vertreiben. Ein Super-Game der Reihe „Sportspiele" ist **ULTIMATE GOLF.** dieses Golfspiel wird alle Freunde von *Leaderboard* in seinen Bann ziehen. Erstklassig waren auch die Grafiken der PC-Version, die wir uns auf der Show schon mal haben ansehen können. Klar, daß bei ULTIMATE GOLF der entsprechende Schläger gewählt, die Windstärke eingeplant und Abschlagskraft und Winkel austariert werden müssen. Tolle Sache für alle C-64-, ST-, Amiga- und PC-Besitzer. Neben BUTCHER HILL, einem Action-Game in drei Teilen (Fluß, Dschungel und Stadt) wird GREMLIN auch noch eine Compilation mit dem Namen **TEN MEGA GAMES** für CPC, C-64 und Spectrum herausbringen. Darauf werden folgende Spiele zu finden sein: CYBERNOID, DEFLEKTOR, TOUR DE FORCE, MASK II, BLOOD BROTHERS, HERCULES, NORTHSTAR, TRIAXOS, BLOOD VALLEY und MASTERS OF THE UNIVERSE.



Einer der Großen: U.S. Gold

Was für GREMLIN die Kaubonbons ist für **U.S. Gold** ein großer Getränkehersteller, dem wir wohl nichts Schlimmeres antun könnten, als seinen Namen nicht zu nennen. Drum wollen wir unserer Chronistenpflicht nachkommen, denn über den Köpfen der Besucher prangten weithin sichtbar überdimensionale Dosen mit dem unübersehbaren Schriftzug **PEPSI.** Tja, der Spielegigant U.S.Gold hat sich mit dem Getränkegiganten PEPSI darangemacht, eine Reihe von Games zu veröffentlichen. Eines der ersten ist ein Labyrinthspiel mit dem sinnigen Namen **THE PEPSI CHALLENGE MAD MIX GAME.** C-64-, Spectrum- und CPC-Fans können sich das Ganze für ca. 30 Märker per Kassette reinziehen. Die Flasche Pepsi dazu kostet 'ne Mark und Pfennige extra, aber auf der Show konnte man zumindest den wahren Pepsi-Geschmack antesten. Außerdem soll der SEGA-Hit **THUNDER BLADE** im Rahmen der PEPSI-Challenge-Games für Heimcomputer umgesetzt werden. Wie Pepsis Geschmack in Sachen Games wirklich ist, das werden wir noch sehen. Wie war das noch? ...„Ihr Geschmack entscheidet!" Ach ja, irgendwie schon komisch, wo PEPSI überall seine Finger drin hat. Da scheint wohl noch ein Deal mit **ELECTRIC DREAMS** gelaufen zu sein, denn in der Packung zu **SUPER HANG ON** findet sich eine Beilage, die über das Team PEPSI-SUZUKI und dessen Gewinn des japanischen Winter-Grand-Prix 1988 Auskunft gibt. Dazu gibt's zwei große Schwarzweiß-Fotos der beiden Motorradrennfahrer, die sich mit ihren Maschinen gerade saftig in die Kurve legen. Tja, Promotion muß schon sein – oder?

In diesem Zusammenhang noch eine Meldung: **SUPERIOR SOFTWARE** ist mit **DINERS CLUB** übereingekommen, eine neue Range von Games für den Schneider CPC, Spectrum und den C-64 zu promoten. Waas? Das glaubt Ihr nicht? O.K., o.k., wir geben ja zu, daß das mit dem DINERS CLUB nicht stimmt, aber daß SUPERIOR in Zukunft auch Games für den CPC, C-64 und Spectrum produzieren will, das stimmt! Somit wird SUPERIOR in Zukunft auch diese drei Systeme neben dem BBC und dem Archimedes mit Software versorgen. Man darf ja schließlich nicht den Anschluß an die „neuen" Systeme verlieren, nicht wahr? Wir freuen uns auf jeden Fall schon jetzt, Euch in – sagen wir mal – zwei Jahren vom ersten SUPERIOR-ST-Game berichten zu können – vielleicht.

Nun genug gelästert -zurück zu **U.S.GOLD,** von denen in Zukunft vor allem Kompilationen zu erwarten sind. **GIANTS** wird die Spiele OUTRUN, GAUNTLET, ROLLING THUNDER, CALIFORNIA GAMES und 720 GRAD enthalten, **HISTORY IN THE MAKING** die Games XXXXXX (indi.), BRUCE LEE, SPY-HUNTER, RAID, GOONIES, SUPERCYCLE, WORLD GAMES, EXPRESS RAIDER, INFILTRATOR, XXXXXX (indi.), GAUNTLET, ROAD RUNNER, IMPOSSIBLE MISSION, KUNG FU MASTER und LEADERBOARD. Letztere wird wohl wegen der indizierten Games bei uns nur unterm Ladentisch zu haben sein (wenn überhaupt). Über die **SUMMER EDITION** von **EPYX** ist im Sportteil weit mehr zu lesen, weswegen wir uns darauf beschränken, hier die **WINTER EDITION** für ST und Amiga rechtzeitig zum Weihnachtsfeste anzukündigen. Interessant ist auch noch ein Programm, das jetzt den Namen **FINAL ASSAULT** trägt und genauso aussieht wie *Chamonix Challenge* von INFOGRAMES. Des Rätsels Lösung liegt in einer neuen Steuerung, die in das französische Programm integriert wurde, damit das Bergsteigen einfacher wird. Wer sich also das „Profi-Bergsteigen" von INFOGRAMES nicht zutraute, der kann jetzt bei FINAL ASSAULT ungeniert zugreifen.

Nach EPYX fehlt neben **SSI** noch das Label **GO!**, das allerdings in diesem Jahr auf der Show auch zu den „nicht vorhandenen" zählte. Wo die Jungs von GO! wohl hingegangen sind, wenn nicht zum Earls Court in London...?

SSI war jedenfalls da und hat uns



Heroes of the Lance

die **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS**-Serie vorgestellt. Erstes auch hierzulande erhältliches Game ist **POOL OF RADIANCE**, das in der Adventure Corner dieser Ausgabe ausführlich vorgestellt wird. Nummer Zwei wird den Titel **HEROES OF THE LANCE** tragen, und Dritter im Bunde wird **DUNGEON MASTERS ASSISTANT – VOLUME I: ENCOUNTERS** sein, ein äußerst hilfreiches Utility zu den Dungeons & Dragons-Games.

Mit einem sehr großen Stand und vielen Screenshots von den neuen Produkten präsentierte sich die **MIRRORSOFT**-Gruppe auf der PC-Show. Zu MIRRORSOFT gehören die Labels **IMAGEWORKS, CINEMAWARE, FTL, PSS** und **SPECTRUM HOLOBYTE.** IMAGEWORKS ist ein noch relativ neuer Name in diesem Reigen, wurde das Label doch erst im Juli dieses Jahres ins Leben gerufen. Unter diesem Namen sollen sowohl 8-Bit- als auch 16-Bit-Titel erscheinen, die allesamt originell und hochqualitativ sein sollen. Fünf Titel sind bis Weihnachten geplant, im nächsten Jahr sollen 18 weitere Games veröffentlicht werden. **SPEEDBALL** , ein rasantes Spiel um eine Metallkugel, bei dem zwei Spieler mit ihren Mannschaften gegeneinander antreten können, bzw. auch allein gegen den Computer gefightet werden kann. Im Spiel können durch geschicktes Dirigieren der Metallkugel Items aufgesammelt werden,

Crime Town Depths und Lords of the Rising Sun





die die eigene Mannschaft stärken bzw. die gegnerische schwächen können. **SKY CHASE** ist ein Flugsimulator mit einer Menge von Optionen, wobei der Schwerpunkt auf den Kampfsequenzen liegt. Für Amiga und ST wird dieses grafisch gute Game zu haben sein. Ein weiterer Titel, **FOXX FIGHTS BACK**, macht ein wenig Schmunzeln, wenn man die Story betrachtet. Herr Fuchs wird nämlich von seiner Angetrauten ausgesandt, etwas zu essen zu finden. Unglücklicherweise gerät Herr Fuchs dabei mitten in eine Fuchsjagd. Glücklicherweise findet er ein Maschinengewehr, und er beschließt, ab sofort zurückzuschießen. Das Game von **DENTON DESIGN** wird's für C-64 und Spectrum geben. Hoffentlich wird das Spiel ebenso heiß, wie es dem armen Kerl gewesen sein muß, den man während der Show in ein Fuchskostüm gesteckt hat. Ebenfalls von IMAGEWORKS kommt **FERNANDEZ MUST DIE.** Den Fernandez gibt's für Amiga, ST, C-64, Spectrum und C-64 ebenso wie einen weiterern Titel namens **BOMBUZAL**, bei dem Level für Level von Minen und Bomben gesäubert werden muß, wobei der Spieler freundliche Aliens und weniger freundliche antreffen wird. Das ist natürlich längst nicht alles. Die Namen für weitere Produktionen stehen schon fest, und wir wollen Euch schon mal die Titel nennen, die von IMAGEWORKS für's nächste Jahr geplant sind: **INTERPHASE, BLASTEROIDS, PALLADIN, TERRARIUM** und **CRIME TOWN DEPTHS.** Von **CINEMAWARE** wurde logischerweise mit **ROCKET RANGER** Staat gemacht. Wer die vergangenen ASM-Ausgaben verfolgt hat, wird wissen, wie wir zu diesem Programm stehen. Aus diesem Grund hier kein Kommentar mehr dazu, sondern lieber zwei Neuvorstellungen aus dem Hause der „interactive movies". Anfang 1989 soll **LORDS OF THE RISING SUN** zunächst für Amiga, dann für C-64, PC und ST veröffentlicht werden. Hintergrund ist hier das historische Japan, in dem man versuchen muß, Shogun zu werden und die Ehre der Familie gegenüber Samurai und Ninjas zu verteidigen. LORDS OF THE RISING SUN soll wieder ein voller Erfolg in der Tradition von *Defender of the Crown* werden, wobei ein hervoragender Plot gepaart mit brillanten Graphiken und sauberer Animation sicherlich Aufmerksamkeit erregen wird. Wir sind gespannt!

Auch das zweite Game, dem eine Reihe von „TV-Sports-Games" folgen soll, läßt sich ganz gut an. CINEMAWARE wird hier das nimmermüde Thema Fußball in „Fernsehqualität" umsetzen. Bei **TV SPORTS FOOTBALL** spielt man einen Fußballtrainer, der durch die Wahl der Taktiken den Spielverlauf bestimmt. Natürlich darf man sich ansehen, wie das Spiel dann tatsächlich abläuft und hoffen und bangen, daß nicht andere Vereine, deren Spiele gleichzeitig ausgetragen werden, wesentlich besser abschneiden. Nach dem Fußball-Trainer werden **TV SPORTS BASKETBALL** und **TV SPORTS BOXING** folgen. Sieht gut aus für Amiga, C-64, ST und PC. Freunde von *Dungeon Master* dürfen sich auf fünf weitere Level freuen, die von **FTL** in einem Ergänzungsprogramm mit dem Namen **CHAOS STRIKES BACK** angeboten werden. An **DUNGEON MASTER II** ist man bei FTL schon kräftig dran, so daß dieses erfolgreiche Abenteuer bald seine Fortsetzung, diesmal im Weltraum, finden wird.
Auch von **PSS** gibt's Neues zu vermelden, denn **BISMARCK**, das erfolgreiche Strategiespiel, wird jetzt seine Umsetzung auf Amiga und ST erleben. Wer gern **WATERLOO** auf seinem ST oder Amiga nachspielen möchte, der wird auch dazu bald Gelegenheit haben. Schließlich veröffentlicht **SPECTRUM HOLOBYTE** den Flugsimulator **FALCON AT** auf dem PC mit EGA-Karte, Amiga und ST sowie eine Kampfsimulation mit dem Namen **PT-109**, die es bisher nur für den Apple Mac gab. Als Kommandant einer PT-109 kann man nun bald auf PC, Amiga und ST Schlachten aus dem 2. Weltkrieg nachspielen.



Afterburner (Spectrum)

Zum Ende unseres Berichtes kommen wir zu einer weiteren Firmengruppe, die den wohlklingenden Namen **MEDIAGENIC** trägt. Zu dieser Gruppe gehören **ACTIVISION, ELECTRIC DREAMS SOFTWARE, SYSTEM 3, INFOCOM** und **MICROILLUSIONS.** Auf der Show selbst bekam man von MEDIAGENIC nur wenig zu sehen, denn diese Gruppe hat sich, wie so manch andere Softwarefirma auch, entschlossen, ihre Produkte in einem Hotel vorzustellen. Davon abgesehen hat man sich aber noch was einfallen lassen. Denn ebenso, wie diese Firmengruppe unseren Bericht von der PC-Show beschließen soll, war die letzte Veranstaltung auf der Show für uns ein Flug mit der CONCORDE, eine Erfahrung, die uns auf das Spiel **AFTERBURNER** von **ACTIVISION** einstimmen sollte. Deshalb zunächst ein kleiner Bericht von der zweifachen Schallgeschwindigkeit, die wir zusammen mit ausgewählten Journalisten und Programmierern „überstanden" haben. Also, erstens: Es haut einen wirklich in die Sitze, wenn die Concorde startet. Zweitens: Ja, man merkt die zweifache Schallgeschwindigkeit ein bißchen. Wenn man sich bewegt, hat man ein leicht „bematschtes" Gefühl, so als ob die Arme ein bißchen schwerer als sonst wären. Drittens: Ja, es sieht irre aus, wenn man so hoch fliegt, daß man die Wolken nicht mehr unter sich sieht, sondern nur noch einen eigentümlich Postkartenblauen Himmel. Der Effekt soll bei den Umsetzungen von AFTERBURNER (Sega) auf die Homecomputer ja eigentlich ein anderer sein, nämlich: Es soll einen vom Hocker reißen, und man sollte sich nicht gerade bematscht fühlen. Die Versionen von AFTERBURNER, die wir in jenem bewußten Hotel zu sehen bekamen, gießen Wasser auf die Mühlen der Spannung, denn – sie waren noch nicht fertig! Auf allen drei Systemen (ST, C-64 und Spectrum) war das zu steuernde Flugzeug genauso groß wie beim Sega, der Spielablauf ist identisch, und auch die Grafiken sahen sehr „ähnlich" aus. Offen bleibt noch, wie gut die



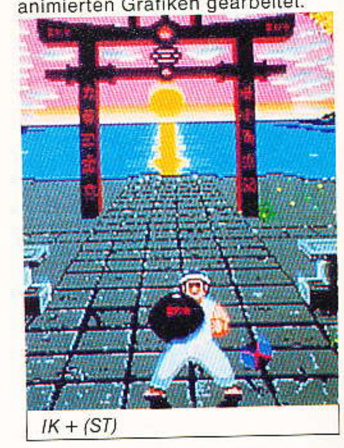
R-Type

Programmierer die Geschwindigkeit und ein superflüssiges Scrolling hinbekommen, denn wie gesagt, die Versionen waren noch nicht fertig, wenn auch zum Teil schon spielbar. Die Spannung ist noch nicht genommen. Man wird die Endversionen abwarten müssen.
Ein weiteres ACTIVISION-Produkt, das im November auf den Markt kommen soll, ist **SDI**, eine SDI-Simulation für C-64, CPC, Spectrum und ST, die hoffentlich nicht wieder hinter den Mauern der BPS verschwindet wie ihr Namensvetter von Mindscape. **ELECTRIC DREAMS** wartete mit drei Produkten auf, wobei natürlich **R-TYPE** und auch **THE INCREDIBLE SHRINKING SPHERE** ins Auge fielen. R-TYPE ist ein schnelles Action-Baller-Game im Stil von *Salamander*, gut spielbar, macht Spaß (wir haben's ausprobiert). Viel Geschicklichkeit ist gefragt, wenn man bei THE INCREDIBLE SHRINKING SPHERE Erfolg haben will. Hier steuert man eine Kugel durch komplizierte Labyrinthe, muß Fallen ausweichen usw. Flüssiges 8-Wege-Scrolling macht das Ganze zu einem Vergnügen. Fix und fertig ist zur Zeit auch gerade die ST-Umsetzung von **SUPER HANG-ON** für den ST veröffentlicht worden. Dazu gibt es nur einen Kommentar: Absolute Sahne! Last but not least sei noch **TIME SCANNER** genannt, ein Flipper-Spiel, das ebenfalls von Sega



The Incredible Shrinking Sphere

für ELECTRIC DREAMS lizensiert wurde.
MICROILLUSIONS stellte ihr **MUSIC-X** für den Amiga live vor, und auch **INFOCOM** war mit neuen Produkten dabei. Lang erwartet soll die IBM-Fassung im Februar 1989 als erste veröffentlicht werden: **ZORK ZERO** kommt! Die Fans der ZORK-Trilogie werden jubeln, denn dieses Adventure, das den Spieler in die Anfänge des Empires führt, bietet neben dem neuesten INFOCOM-Parser auch Grafiken und „Spiele im Spiel". Noch heißt es „abwarten und Tee trinken", aber nach der PC-Fassung werden auch die Amiga-, ST- und C-128-Versionen folgen. Ebenfalls im Februar wird eine Mischung aus Grafik-Adventure und Rollenspiel veröffentlicht. Das ungewöhnliche Produkt, das neben den Grafiken auch Musik beinhalten wird, trägt den Namen **JOURNEY.** Ob es INFOCOM hier wohl gelingen wird, eine erfolgreiche Rollenspiel-Serie zu kreieren? Auf jeden Fall sollte man auf einen weiteren Titel ein Auge haben: **SHOGUN.** Kommt Euch das bekannt vor? Vielleicht kennen einige von Euch noch die Fernsehserie nach dem Buch von James Clavell, in der der englische Navigator Blackthorne in die politischen Geschehnisse Japans als Samurai des Regenten Toranaga hineingezogen wird. In diesem INFOCOM-Adventure kommt es besonders darauf an, die richtigen Entscheidungen für Blackthorne zu treffen. Hier werden ebenfalls Grafiken zur Illustration der Geschichte bzw. als Belohnung für gelungene Lösungen eingesetzt. Veröffentlichungsdatum für die PC-Fassung ist der Januar 1989, nachfolgen sollen ST-, Amiga- und C-128-Fassung. Das „nächstereichbare" INFOCOM-Game wird aber ein Rollenspiel mit dem Namen **BATTLETECH** sein. Wir verraten zunächst nur, daß das Game über 4 Millionen Räumlichkeiten haben wird, die Story findet in der Zukunft auf einem fernen Planeten statt, und es wurde mit animierten Grafiken gearbeitet.



IK + (ST)

Zum Schluß nun noch zwei Höhepunkte im MEDIAGENIC-Stand: **LAST NINJA (ST), LAST NINJA 2** und **INTERNATIONAL KARATE +** für den ST. Die ST-Fassung von LAST NINJA wurde in unseren Konvertierungen genauer betrachtet, und bei IK+ spricht wohl der Screenshot für sich selbst (klasse Umsetzung!). Was nun LAST NINJA 2 betrifft, so haben wir nur noch bis October auf die Fortsetzung dieses Spektakels für C-64, Spectrum und CPC zu warten. Und – das Warten wird sich lohnen!

Eine Fülle von guten Games konnte MEDIAGENIC also präsentieren, und wir waren am Ende eines jeden Tages mindestens genauso geschlaucht, wie nach dem Verfassen dieses Berichtes. Wir hoffen, daß wir Euch einen guten Überblick über die Games geben konnten.

MANFRED KLEIMANN
MARTINA STRACK





Der „RUN" auf die Konsole – überschattet von Preispolitik und Lizenzjagd?

Ganze zwei Jahre ist sie nun als echte Alternative zum Homecomputer auf dem bundesdeutschen Markt zu finden. Die Spielkonsole bringt schnelles Geld bei der Zielgruppe, die Software ausschließlich zur eigenen Unterhaltung nutzen will. Derer scheint's genug zu geben, die Verkaufszahlen beweisen es. Die Argumentation der Anbieter: Keine lange Ladezeit, simpelste Handhabung, gute Umsetzung aus der Spielhalle, hervorragender Sound, schöne Graphik. Das (Haupt-)Argument der Konsumenten: Der Preis. Warum denn einen Homecomputer oder gar 'nen teuren PC, wenn der Durchblick fehlt. Die Konsole als „Schnell-Gut-Billig-Produkt" wird in diesen Fällen den Ansprüchen in vollsten Zügen gerecht. Der „vollblütige" Computerfreak allerdings sieht standesgemäß mit einem leichten Lächeln über solche Produkte hinweg.

Die Konsole und der Computer haben sich seit dem Wettlauf zwischen Atari und Commodore so weit auseinanderbewegt, daß man heute durchaus von zwei völlig eigenständigen Absatzmärkten unter dem Oberbegriff „Software" sprechen kann. Es scheint also nicht mehr angebracht zu sein, sich hier über Fähigkeiten oder Unvermögen des einen oder anderen Gerätes zu streiten. Wichtig ist, daß der Erwerb eines Computers oder einer Konsole den Ansprüchen des Besitzers gerecht wird, und das tun auf ihre Weise beide.
Nachdem die Konsole auch in Deutschland ihren Einzug mit Pauken und Trompeten vorgenommen hat, ist ein Ende des großen „Runs" nicht abzusehen, auch wenn die Vertreiber nicht mit Verkaufszahlen um sich werfen können, die vor Jahren mit der Atari-Generation erzielt worden waren. **SEGA**, einer der beiden großen Konsolenhersteller, hat sein unscheinbares Defizit in puncto Attraktivität gegenüber **Nintendo** bisher sehr gut ausgleichen können durch einen ansprechenderen Preis. Dies ändert sich mit sofortiger Wirkung ab Herbst 1988. Während Nintendo in der Vergangenheit des Öfteren den Preis reduzierte, geben die Sega-Vertreiber bekannt, daß der stagnierend hohe Wechselkurs des Yen eine Anhebung der Preise um 25 bis 60 Prozent im Spiele-und Zubehörbereich erforderlich mache. Nur die reine Konsole, das Master System, ist noch für den alten Preis zu haben.
Aus distributionspolitischer Sicht zeichnet sich bei Sega eine weitere Änderung auf der geschäftlichen Ebene ab: Mit Wirkung vom September hat Sega parallel zur Preiserhöhung der britischen Firma **Virgin Publishing** die Rechte an dem Sega-Telespielsystem für die Länder Großbritannien, Frankreich und Deutschland übertragen. Die deutsche Federführung übernimmt damit das Tochterunternehmen **Virgin Games GmbH**. Für die technisch-organisatorische Abwicklung des Warenflusses steht jedoch wie bislang das Unternehmen **Ariolasoft GmbH** zur Verfügung. Ob die Währungspolitik auch den Hersteller Nintendo zwingen wird, eine Preissteigerung vorzunehmen, und wenn ja, in welchem Maße, ist bis Redaktionsschluß leider nicht bekannt. Man darf auf weitere Entwicklungen hinsichtlich dieses Absatzzweiges gespannt sein, zumal die Einführung eines Gerätes der dritten Generation schon in absehbarer Zeit bevorsteht. Spätestens nach Erscheinen der schon viel gepriesenen NEC PC ENGINE, einer 16bit-Konsole, die in der Qualität den Coin Op-Games nicht mehr allzu viel nachsteht, werden die Vertreiber der Sega- und Nintendo-Achtbitter Überlegungen in puncto Neuentwicklung und Preiskalkulation anstellen müssen. Zur Zeit hat die „Maschine" auf ihrem Vormarsch in den Staaten halt gemacht, der Weg über den Teich ist jedoch absehbar. Da man mit 'ner Konsole eben „nur" spielen kann, ist ganz klar, daß derjenige das Rennen gewinnt, der die beste Qualität liefert, ohne dabei in das Preisspektrum der Rechner zu gelangen.

MATTHIAS SIEGK

3 D ersetzt den Spielspaß nicht!

Programm: Blade Eagle, **System:** Sega, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, **Muster von:** 18.

Für einen Hit hat man dem **Blade Eagle** die Flügel gestutzt, für einen Flop hingegen ist das Game für die **Sega** -Konsole doch noch zu mittelmäßig. Der erste Eindruck, den man bekommt, bringt einen nicht von dem Verdacht ab, hier ein Game vor sich zu haben, welches durch einen eingebauten 3 D-Effekt aufgewertet werden sollte.

Schon die Bedienung mittels des gängigen Sega-Control-Sticks -oh Graus- macht dem User hier ganz schön zu schaffen: Den Zeigefinger zum Ballern, den Mittelfinger als Höhenruder und eine ganze Hand zum Steuern des Raumschiffes, da kommt selbst der stärkste Baller-Profi in arge Bedrängnis. Steckt man dann erst mal drin, in der Bredouille, dann ist guter Rat teuer und ...meist zu langsam, denn eh man sich versieht, ist der Adler schon vom Firmament gepurzelt.

Auch die Grafik verspricht keine Highlights. Ein simpel aufgebautes, scrollendes Mutterschiff, bestückt mit 'ner Hand voll Kanonen, jagt irgendwelche fliegende Objekte in den Weltraum, die unserem kostbaren Eagle (wir haben nur drei davon!) an die Wäsche gehen wollen. Nunja, da unsere Steuerung nicht die Möglichkeiten bietet wie das Cockpit von Starbuck (Galactica!), und die Ufos obendrein zahlenmäßig überlegen sind, hat man den 3 D-Weltraum recht schnell satt.

Selbst die folgenden Levels, sollte man sie glücklicherweise erreichen, bieten da außer der variierten Farbgebung und anderer Form nix Neues.

Um auf den Sound zu sprechen zu kommen, nun, er ist bestimmt nicht der schlechteste seiner Art, dies aber ist der Sega-Konsolenbesitzer eigentlich schon gewöhnt. Nicht gewöhnt ist man die Art, wie der User seinen Score mitgeteilt bekommt. Dies nämlich geschieht nur nach dem Verriß eines der drei Raumschiffe. Schöner wäre es doch gewesen, hier noch eine Leiste einzubauen, auf welcher man Score, Highscore, Anzahl der Eagles ... hätte platzieren können. Tja, Blade Eagle ist eben mal wieder das beste Beispiel dafür, daß längst nicht alles Gold ist, was glänzt, auch wenn der Lockvogel 3 D dies versprechen mag.

Matthias Siegk

Grafik:	7
Sound:	8
Spielablauf:	7
Motivation:	8
Preis/Leistung:	7





Bewährungsprobe in den Wunderwelten des Aries

Programm: Alex Kidd-The Lost Stars, **System:** Sega, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, Japan, **Muster von:** 18.

Ich bin Alex Kidd, der kleine Junge mit den großen Ohren ... und der großen Abenteuerlust, gerade im Begriff, die schwere Tür zwischen den Welten zu durchschreiten, um die Konstellation Aries, das Territorium meines Vaters, zu retten. Doch, bevor ich die große Klinke herunterdrücke, muß ich mich an all das besinnen, was mir in der Vergangenheit in der **Miracle World** widerfuhr: Als Kronprinz und Sohn des rechtmäßigen Königs von Aries ging ich damals fort, um den Geheimnissen der Gestirne meines Vaters auf die Spur zu kommen..., bis die bösartige Kreatur „Ziggarat" die zwölf Sterne unseres Imperiums stahl, um sie sich zu eigen zu machen. Damals wurde mir klar, daß nur ich in Frage käme, die kostbaren Sterne an den Himmel von Aries zurückzuholen, um diesen somit vor der ewigen Dunkelheit zu bewahren. Mein erster Weg führte mich auf den Gipfel des Berges Eternal zu dem greisen Zauberer Daleda. Dieser las aus einer alten magischen Schriftenrolle, die mir den Zugang öffnete, wo vorher nur Luft zu sein schien... „Du mußt diese Tür durchschreiten", erklärt Daleda. Und hier stehe ich nun. Gerüstet gegen all das, was da kommen mag, in der Welt des Unmöglichen und des Scheins. Böse Zungen behaupten, daß „Ziggarat" die zwölf Welten in Wunderkugeln verwandelt und diese auf sechs seiner Scheinwelten verteilt hat. Das Übelste: Beim Durchforsten einer dieser „Unwelten" ist es mir nicht möglich, gleich beide Wunderkugeln zu erhaschen. Ich muß also nach meinem Trip durch alle sechs Levels quasi von vorn beginnen, um auch die zweite Hälfte meiner Mission zu erfüllen. Und „Ziggarat" hat vorgesorgt, denn die Monster werden nicht gerade zahmer! So, locker wird's also nicht werden. Außer der Zeit zeigt mir das Menue die Möglichkeit an, 'nen Superjump wagen zu können, oder 'ne Faustfeuerwaffe zu ergattern, und wieviel der Wunderkugeln ich dann schon im Sack haben werde.

So, ums nun mit Blacky Fuchsberger auszudrücken: Auf los geht's los! Ich drücke die Klinke kräftig herunter, schiebe die Tür auf und sehe...Bauklötzchen. Nun ja, die **Spielzeugwelt** *(Runden 1 und 8)* sieht auf den ersten Blick sehr farbenfroh und freundlich aus. Doch ich merke schnell, daß schon hier der Schein trügt: Während ich so über die beschaulichen Dominosteine schlendere, fällt mich doch plötzlich das niedliche Spielzeughündchen an

Aufpassen auf den einäugigen Fuchs!

und befördert mich gleich wieder an die Stelle, an welcher ich gerade angefangen habe. Frechheit, denke ich mir so. Nicht, daß ich den Weg scheuen würde, aber so ein Rückschlag frustriert nicht nur, er kostet auch meine nur knappe Zeit, was mir das Menue sehr deutlich macht.

Bevor ich mein Ziel in diesem Level erreichen konnte, galt es, vor Fallgruben auf der Hut zu sein und auf jede Menge gemeines Spielzeug acht zu geben. Doch nach einigen Fights konnte ich endlich meine erste Wunderkugel aufsammeln.

Willkommen in der **Maschinenwelt** *(Runden 2 und 9)*, heißt es im zweiten Level. Ist es möglich? Ich komme mir fast vor wie im Inneren eines Viertakt-Ottomotores, nur die Rollsteige, die mich zu ekelhaft ausgestreckten Fingern und Robotern transportieren wollen, scheinen für meine Vorahnung atypisch zu sein. Mein Weg führt mich hier über angetriebene Kolben, große Stanzen, und durch elektrisch geladene Sperren, die mir einen starken Stromschlag versetzen können.

In den Runden 3 und 10 werde ich in eine der seltsamsten Welten verfrachtet, die ich jemals zu Gesicht bekam: Die **Scheinwelt** erinnert mich im ersten Moment eher an Parks und Spielplätze, doch merke ich schnell, daß ich verloren wäre, könnte ich nicht blitzschnell springen und spontan schießen. Die lustigen Kreaturen sind sehr gefährlich. Ein Tip: Aufpassen auf den einäugigen Fuchs!

Verwirren soll mich dann die **Wasserwelt** *(Runden 4 und 11)*. Wie in einem Aquarium paddele ich mich hier vor, anfangs stark gehandicapt durch das Tragen von Schnorchel und Schwimmflossen. Auch der Joystick wird jetzt mehr zum Navigieren benötigt, als zum Jumpen. Nachdem mich häßliche Fische, unterstützt von ballernden Kraken, von meinem eigentlichen Ziel ablenken wollten, gelange ich trotzdem nach mehreren hektischen Anläufen an den stechenden Quaddelquallen vorbei und treibe langsam dem EXIT entgegen. Damit wäre die vierte der ersten sechs Kugeln gerettet. Schwitz!

Vom Regen in die Traufe, könnte man sagen, tritt man ein ins Reich der **Monsterwelt** *(Runden 5 und 12)*. Daß dem nicht so ist, sehe ich nach den ersten paar Metern. Ja, diese gruselige Welt mit ihren schrecklichen, furchterregenden Kreaturen ist leichter zu schaffen, als man glaubt.

Schlimmer ist dagegen mein Pfad durch den **Körper des Riesen** *(Runden 6 und 13)*: Hier stinkt es nicht nur fürchterlich, nein, ich muß mich wirklich bemühen, nicht an irgendwelchen schleimigen Magensäften kleben zu bleiben und jämmerlich zugrunde zu gehen. Vorsicht: Die weißen Blutkörperchen sind sehr hungrig! Doch mein Ziel stets vor Augen, meistere ich (irgendwann) auch diese Hürde und nehme mir glücklich die sechste Kugel und damit den Schlüssel zur ersten Begegnung mit „Ziggarat", dem ich nun die Hälfte seiner Macht entreißen werde; Dieser „Ziggarat" ist ein Fuchs! Der hat sich doch tief im weiten Weltraum, weitab von jeglichen Gesetzen der Schwerkraft in einem Schrein verschanzt, den es nun zu knacken gilt. Habe ich erst den **Schrein des Ziggarat** *(Runden 7 und 14)* geknackt, werden die ersten sechs Wunderkugeln zum Himmel aufsteigen und der Konstellation von Aries die Hälfte des Sternenlichtes wiedergeben.

Den zweiten Teil des Games zu beschreiben, wäre ein wenig übertrieben. Ich für meinen Teil bin jetzt erst einmal geschafft von den Anstrengungen meiner eindrucksvollen Reise. Neben dem frustrierten „Ziggarat" lasse ich mich nun nieder und lege erst mal 'ne Kaffeepause ein. Die hab'ich mir redlich verdient. Während ich nun die Tasse kippe, möchte ich noch einiges zu ALEX KIDD loslassen: Die Graphik dieses Games ist - der Sega-Konsole entsprechend - sehr schön. Überhaupt haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen, um dem Game einen lockeren, fröhlichen und farbenfrohen Charakter zu verleihen. Während des Spielablaufes trällert der Soundchip in der Konsole ein fröhliches Liedchen, welches sicherlich jeder User nach Beendigung seiner Reise durch die Scheinwelten auf den Lippen hat. Ein wenig nervig wirkt das ewige Geschrei des Kidds, wenn ihm etwas Böses widerfährt. Ansonsten ist ALEX KIDD ein Spaß, der jeden fesseln wird, der nicht nur auf den Feuerknopf drücken will.

Matthias Siegk

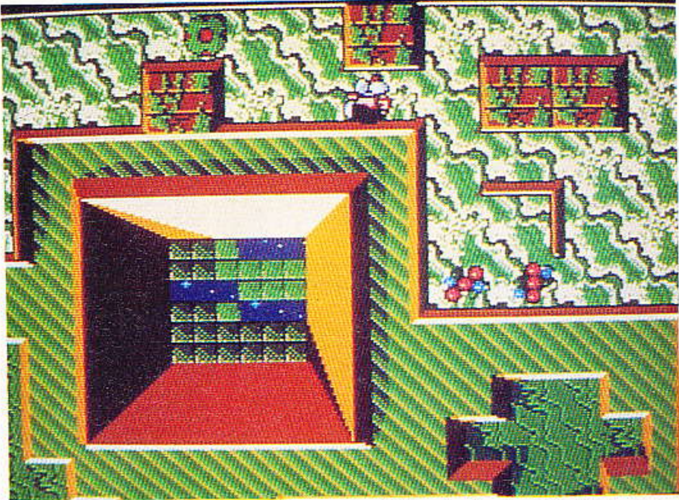
Graphik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10



„Knüppel aus dem Sack"

3 D-Jagd durch das Wirrwarr

Programm: Maze Hunter 3-D, **System:** Sega, **Preis:** ca.80 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, **Muster von:** 18.
Mit der Entwicklung von **Maze Hunter 3 D** gibt es eine weitere Variante für die Konsolen-Freaks, bei der man als User selbst ein wenig aktiver sein muß, als ständig nur den Joystick zu quälen. Der Besitz einer 3 D-Brille wird für dieses Game allerdings zum „Muß". Der scharfe Blick durch dieses Instrument läßt erkennen, wie schön das Labyrinth mit seinen verschiedenen Etagen gezeichnet ist. Trotz der Notwendigkeit dieses nicht ganz preiswerten Zusatzartikels möchten wir schon mal ganz vorsichtig vermuten, daß **Sega** hier wieder einen Verkaufshit gelandet hat. Es ist schon beeindruckend, den Maze Hunter mit seinem dicken Knüppel durch ein dreidimensionales Labyrinth zu jagen. Natürlich alles in der Vogelperspektive!
Derjenige, der Bildschirm-Irrgärten nur in der konventionellen „Pacman"-Machart gewöhnt ist, wird sicherlich einen Heidenspaß mit der realitätsnahen Räumlichkeit haben. So wird aus dem Irrgarten schnell ein „Lustgarten", der leicht vergessen läßt, wie die Zeit vergeht, und -vor allem-daß man ja eigentlich eine Brille aufhat.
Die eigentliche Aufgabe unseres Jägers besteht darin, durch verborgene Schlupflöcher an den Fuß des Labyrinths und damit in die Freiheit zu gelangen. Natürlich stellt sich sofort nach Spielbeginn heraus, daß die



Völlig neue Perspektiven bietet der Blick durch die 3 D-Brille des „Maze Humters"

ungewöhnliche Jagd zur Strapaze ausarten wird: Überall lauern Gefahren. Aus dem Nichts entwickeln sich tödliche Kreaturen, die es auf unseren Hunter abgesehen haben. Das Beste: Der Spielleiter setzt unseren armen Jäger ohne eine einzige Waffe ins Geschehen. Ein Jäger ohne Flinte, wo gibt's denn sowas? Nun, nach einigen Metern an Ausweichmanövern zur Seite oder nach oben *(rechter Knopf)* hat unser Held dann auch die Möglichkeit eine Waffe -Verzeihung- einen Knüppel aufzuheben. Mit diesem hölzernen Hilfsmittel gilt es dann -wie vor etwa 4000 Jahren- jedes gefährliche Ungeheuer auf den „Nischel" zu kloppen *(linker Knopf)*. Daß dies jedoch kein Dauerzustand sein kann, war wohl auch den Sega-Programmierern klargeworden. Deshalb hat unser tapferer Mann auch ab und an mal die Chance, 'ne Super-Waffe zu erhaschen. Dies erleichtert die Sache ungemein.
Insgesamt fünf Gebiete werden es sein, die Maze Hunter sorgfältig zu durchkämmen hat. Da ist alles dabei, von Metallhügeln und Felsklüften bis zum tiefen Dschungel, einer riesigen Eisfläche und sogar 'nem Meer aus Flammen. Wer sich hier keine Grippe holt! Jedes dieser Territorien besteht aus vier verschiedenen Levels mit jeweils drei Unterlevels. Um vom einen in den anderen zu gelangen, muß man jeweils den passdenden Schlüssel besitzen. Dieser ...und nur dieser...öffnet unserem Held die Türen zum Ziel. Der User nennt bei Spielbeginn drei Jäger sein eigen. Nach jedem Level und nach jedem Rückschlag wird der Score unter dem Highscore eingeblendet, zusammen mit einem Hinweis auf die nachfolgende Zone, die im Besitz befindlichen Gegenstände und die Anzahl der restlichen Player. Trotz Soundchip läßt die Melodie zu wünschen übrig: Außer „Pacman"-artiges „Duit" ist hier nicht viel zu hören.
Im Grunde hat dieses Game *(welches übrigens schon seit September zu haben ist)* zwar keinen tieferen Sinn, fesselt aber dennoch unheimlich, da man natürlich wie immer gespannt ist, wie denn der nachfolgende Level aussehen mag. Waidmanns Heil!

Matthias Siegk

Grafik:	9
Sound:	6
Spielablauf:	9
Motivation:	10
Preis/Leistung:	9

GSG 9 war besser!

Programm: Freedom Force, **System:** Nintendo (N.T.S.C.; USA-Standard), **Preis:** ca. 40 US-Dollars, **Hersteller:** Nintendo, **Muster aus:** New York.
Eins kann man gleich zu Beginn feststellen – dieses Programm wird den deutschen Markt wohl nie erreichen. Trotzdem wollten wir von einem kurzen Spielbericht nicht absehen, um einfach mal die Unterschiede auf den verschiedenen Märkten aufzuzeigen. Während die Indizierungswelle in unserem Land fast alles erfaßt, was für Jugendliche nicht geeignet sein dürfte, sieht es anderswo ganz anders aus. Das „gute" Vorbild USA hat da etwas andere Auffassungen, was den Verkauf von brutalen und pornografischen Machwerken angeht. Dort findet man die guten Stücke nicht unter dem, sondern auf dem Ladentisch. So auch das Modul **FREEDOM FORCE** für die amerikanische **NINTENDO**-Konsole.
Was die Qualität dieses Spiels betrifft, muß man sagen, daß es einfach spitzenmäßig umgesetzt worden ist. Bezieht man jedoch die moralischen Aspekte mit ein, so ist der Begriff makaber noch milde ausgedrückt. Um was geht es? Als ausgebildeter Killer, der für die gerechte Sache eintritt, versucht man, Geiseln zu befreien. Mit der Laserkanone in der Hand nimmt man nun Platz vor dem Bildschirm und wartet auf die bösen Entführer. Diese haben sich im ersten Level in einem Flugzeug verschanzt. Merkwürdigerweise ist keinem von uns ein Flugzeug bekannt, daß so viele Türen hat. Diese öffnen sich willkürlich, wo dann ein Geiselnehmer darin erscheint. Jetzt heißt es, schnell reagieren, bevor der gute Mann mit seiner Knarre ein paar Treffer landen konnte. Holt man ihn schnell genug von den Beinen, fällt er in eindrucksvoller Art und Weise nach vorne über. Besser ist John Wayne auch nie zusammengesackt. Leider muß man seine Augen überall haben, denn unten rechts erscheinen in einem Kästchen verschiedene Waffen, die man mit einem Treffer erhalten kann. Hier ist die Durchschlagskraft teilweise geradezu beeindruckend. Auch Munition, Sanitäter oder eine härtere Spielstufe kann in diesem Kästchen angeschossen werden. Gerade Munition und das Rote-Kreuz-Zeichen sind in manchen Phasen verdammt wichtig. Die Skala am unteren Bildschirmrand verrät einem stets, wieviel Munni noch zur Verfügung steht. Links drüber ist die Health-Anzeige, die dem Spieler verdeutlicht, wieviel Treffer er noch vertragen kann. Dabei sollte man aber bedenken, daß im zweiten Durchgang eine Handgranate bei weitem mehr Schaden an-

Vermummung und Straßenkampf

Altes Thema mit fehlender Motivation!

Programm: Shinobi, **System:** Sega, **Preis:** ca.70 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, **Muster von:** 18.

Der Wissensdurstige fragt sich, wo denn die ganzen Inspirationen für die Grundlagen vieler Computerspiele herrühren. Manchmal verdanken wir solche Umsetzungen einfach der lebhaften Phantasie der Programmierer, doch kommt es auch vor, daß Meldungen aus der Tagespresse oder gar Begebenheiten aus der Geschichte als Vorlage einiger Progamme modellgestanden haben. Wenn sich solche Ereignisse in die Köpfe der Softwa-re-Insider übertragen, um anschließend zu „neuen" Spielideen umgewandelt zu werden,- dann kann der User meist auf ein lebhaftes, interessantes Game gespannt sein.

Shinobi heißt sie also, die neueste Kreation aus dem Hause Joe Musashi. Das Thema: Ninjutsu. Dieses neue Game rund um die japanische Kampf-Disziplin soll (laut Spielbeschreibung) größten Spielgenuß vermitteln, nicht zuletzt aufgrund der „High-Speed-Action", einem reichhaltigen Sortiment verschiedenster Waffen und einer vielfältigen Kombination aus Ninjutsu-Techniken. Beim Testen dieses Games verging mir jedoch recht schnell das versprochene „Enjoyment", hatte ich doch stets die bekannte „COIN OP"-Version im Hinterkopf. Ja, es läßt sich leider nicht verheimlichen, daß sich bei der Umsetzung auf die Konsole nichts Wesentliches geändert hat. Durch die sture Aneinanderreihung von Actionszenen mit einer unspannend kontinuierlichen Steigerung im Schwierigkeitsgrad wird hier doch schnell aus gespannter Erwartung Langeweile. Zugegeben, anfangs hat's der Ninja nicht gerade leicht, gegen die Bösewichter hinter Schanzen und Verschlägen anzukommen, doch bei eingehender Beschäftigung mit Shinobi kennt man sehr schnell „jeden Grashalm" dieses Games. Hier wäre eine „Continue"-Vorrichtung eigentlich unabdingbar, um die Spielfreude nicht vorzeitig zum Erlahmen zu bringen. Sehr schade!

Ja, zum Ablauf ist der Spielhallenversion eigentlich nichts hinzuzufügen. Unser Ninja hat ganze fünf Missionen zu erledigen. Dabei muß sich der Fighter durch jeweils drei bis vier Levels durchschlagen, was nicht immer ein Kinderspiel werden soll. Trotz ansprechender Grafik mit einigen schönen großen Sprites bleibt hier, wie schon erwähnt, die Verärgerung nicht aus, wenn der User ständig von vorn beginnen muß, genau wissend, was hinter der folgenden Mauer geschieht.

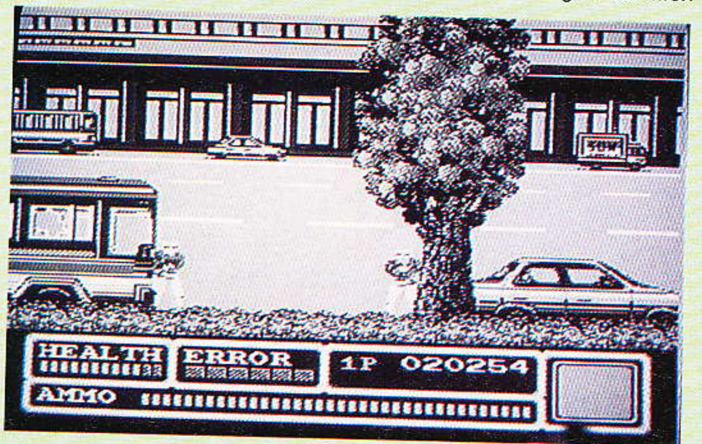


Jetzt heißt es „ducken", sonst macht der Dickwanst einem schnell den Garaus!

Neben der guten Grafik und 'nem ansprechenden Sound serviert das Programm dem User einen regelmäßigen Lagebericht mit genauer Positionsangabe vor jedem Level. Bringen tut's dem Freak am Joystick allerdings wenig. Mehr als ein Lagebericht hilft da schon die Life-Line auf dem Menue, sowie die Informationen über Score und Anzahl der Leben(-Ninjas!) An dieser Stelle ein kleiner Tip: Neigt sich die Life-Line einmal dem Ende entgegen, ist das noch lange kein Grund zur Panik. Der geübte Ninja-Kämpfer hat genug Gelegenheit, seine Lebenslinie bis zum Maximum aufzufrischen, indem er zum Beispiel den bumerangschwingenden Dickwanst von hinten erlegt. Wer die dritte Runde unbeschadet durchfighten mag, dem sei folgendes gesagt: Lenke die gefährlichen Wolken ab! Hüpfe nach links bis zur Mauer. Die Wolken folgen. Nun krieche unter den Wolken nach rechts durch und ballere dem Riesen ständig in die einzige ungeschützte Stelle! Viel Erfolg! Wichtig für Level 4: Etwa in der Mitte dieses Levels teilt sich der Weg: Bleibt man auf der oberen „Schiene", wird's easy, wählt man den Weg durch die goldene Mitte, bekommt man unter Umständen einige Schwierigkeiten. Jedem das Seine also! Was man diesem Game wirklich zugute halten muß: Man bekommt echtes Einzelkämpfer-Feeling. Also doch Underground? *Matthias Siegk*

Grafik:	9
Sound:	9
Spielablauf:	8
Motivation:	7
Preis/Leistung	7

richtet, als ein Treffer mit einer 38er. Äußerst wichtig ist auch die Anzeige in der Mitte, anhand der man erkennen kann, wieviel Unschuldige man umgenietet hat. Es gibt nämlich auch die Situation, daß eine Geisel als Schutz für einen der Verbrecher dienlich ist oder gar alleine als Zielscheibe aufgestellt wird. Hier sollte man einen ruhigen Finger haben, sonst könnte man den Falschen erwischen.



Doch gerade wenn es um einen selbst nicht gut steht, passiert es schon einmal, daß Opfer für den eigentlichen Erfolg gebracht werden müssen. Ganz schön fies! Zumal auch Kinder auf einem Skatebord durch das Schußfeld fahren. Geschmackloser geht es kaum noch, doch scheinen die User in den Vereinigten Staaten auf solche Programme zu stehen. Immerhin zählt dieses Modul zu den absoluten Kassenschlagern, was einem zu denken geben sollte.

Es sind mit Sicherheit nicht nur Erwachsene, die sich an den Rettungstaten versuchen. Allein der Titel ist schon makaber genug. Bei einem solchen Spiel von Freedom zu sprechen ist mehr als absurd. Das Programm ist ein besserer Heimtrainer für Leute von der GSG 9.

In diesem Sinne ...

Thomas Brandt

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	11
Spaß/Spannung	kein Kommentar
Preis/Leistung	o.k. (aber...)



Programm: Metroid, **System:** Nintendo, **Preis:** Ca. 90 DM (Modul), **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** Bienengräber GmbH, Ottenserstr. 126, 2000 Hamburg 54.

Von Cyborgs, Minibossen und Motherbrains

Schon wieder ein Action-Adventure? Richtig, **METROID** von **NINTENDO** gehört zu dieser Gattung von Spielen. Ist es gut? Dumme Frage! Natürlich, denn sonst würde es NINTENDO wohl nicht auf den Markt werfen. Worum geht's? Nicht nur um die Rettung der Menschheit, sondern um die der Bevölkerung des gesamten Universums.

Kann man das auch genauer umschreiben? Klar: Im Jahre 20X5 finden Wissenschaftler auf dem Planeten SR 388 eine ungewöhnliche Lebensform, die dafür verantwortlich ist, daß auf diesem Planet keine Menschenseele mehr lebt. Die Wissenschaftler nennen das scheintote Lebewesen METROID. Während des Rückflugs zur Erde kapern Weltraumpiraten, die schon seit Jahren das ganze Universum terrorisieren, das Raumschiff und stehlen die Kapsel mit der höchstgefährlichen Lebensform. Auf ihrem Hauptquatier, dem Planeten Zebes, treffen sie bereits Vorbereitungen, um METROID wiederzubeleben, es zu vermehren und dann als Waffe zu benutzen. Nachdem alle Versuche, den Planeten Zebes zu erobern, scheitern, bleibt der Weltraumpolizei nur noch eine einzige Hoffnung: SAMUS ARAN, ein Wesen, das halb Mensch, halb Roboter ist, also ein Cyborg. Er ist der Einzige, der in den wenigen noch verbleibenden Stunden den Plan der Weltraumpiraten, genug METROIDS für die Vernichtung der gesamten Weltraumbevölkerung heranzuzüchten, zunichte machen kann. Zu diesem Zweck muß er sich zu Motherbrain durchschlagen, um es auszuschalten und so das ganze All zu retten. Und natürlich müßt Ihr in die Rolle von Samus dem Cyborg schlüpfen und ihn durch alle Gefahren steuern.

Das Innere des Planeten Zebes besteht aus riesigen Irrgärten, Schlupfwinkeln der Minibosse, einer Felsenzone, einer Feuerzone und schließlich der Zentralbasis. All diese Zonen sind schwer bewacht bzw. mit Monstern bewohnt, die aus der gesamten Galaxie kommen und es Samus ganz schön schwer machen. Es gibt z.B. Zoomer, die an Wänden und Decken entlanglaufen, Skrees, die sich von der Decke herab auf Samus stürzen, Lavaklumpen, die glühende Steine spucken, feuerspeiende Drachen, die wie Seepferdchen aussehen, Krabben, die mit einem Raketenantrieb versehen sind und vieles mehr. Insgesamt sind es mehr als 40 verschiedene Monster. Natürlich ist Samus gegenüber all diesem Ungetier nicht wehrlos, denn er hat eine Strahlenwaffe, welche die Monster natürlich gar nicht mögen. Sie hat aber nur eine begrenzte Schußreichweite. Springen kann Samus auch, sogar sehr hoch, denn er ist ja zur Hälfte ein Roboter.

Doch auf dem Planeten Zebes gibt es viele Kammern, in denen sich Samus insgesamt 10 verschiedene Extrawaffen besorgen kann. Die wären: 1. Eine Kugel, die dafür sorgt, daß Samus mit seiner Strahlenwaffe weiter schießen kann. 2. Ein Eisstrahler, mit dem man die Gegner für kurze Zeit einfrieren kann. 3. Ein Wellenstrahler, der stärker als die Strahlenwaffe ist, die Samus ganz am Anfang besitzt. 4. Kreiselminen, die sich beim Angriff auf einen Gegner drehen und besonders stark wirken. 5. Sprungstiefel, mit denen man gleich viel höher springen kann als normal. 6. Varia, die Samus' Energie halbieren, wenn er von einem Feind berührt wird oder ins Wasser fällt. 7. Ein Energiepaket, mit dem man sich zu einer kleinen Kugel zusammen- und dann umherrollen kann. 8. Bomben, die wohl für sich selbst sprechen. 9. Energietanks, mit denen sich die höchstmögliche Energie, die Samus haben kann, um jeweils 100 erhöht. 10. Ein Raketensilo, aus dem man Raketen auf die Feinde abschießen kann; allerdings muß man sie (die Raketen) sich erst von besiegten Feinden beschaffen.

Wie schon gesagt, hat Samus einen begrenzten Energievorrat, der zur Neige geht, wenn er von einem Monster berührt wird oder irgendwie mit Wasser, Feuer oder irgendwelchen Geschossen in Berührung kommt. Schießt Samus aber zurück, verpuffen die Gegner meist und lassen eine Energiekapsel zurück, die Samus' Energiestand wieder aufmöbelt. Sobald man ein Raketensilo hat, lassen die Gegner sogar manchmal Raketen zurück, die den Silo aufstocken. Was soll Samus aber mit all den tollen Waffen anfangen, wenn er nicht einmal weiß, was er genau tun soll? Dem kann abgeholfen werden. Samus muß sich zu den Schlupfwinkeln der Minibosse durchschlagen und diese besiegen, um sich eine Brücke bauen zu können, über die er in die Zentralbasis kommt. Dort muß er noch ein paar Energiequellen zerstören, die Motherbrain mit Energie versorgen, um ihm dann in einem Endkampf gegenüberzutreten und es aus dem Universum zu schaffen.

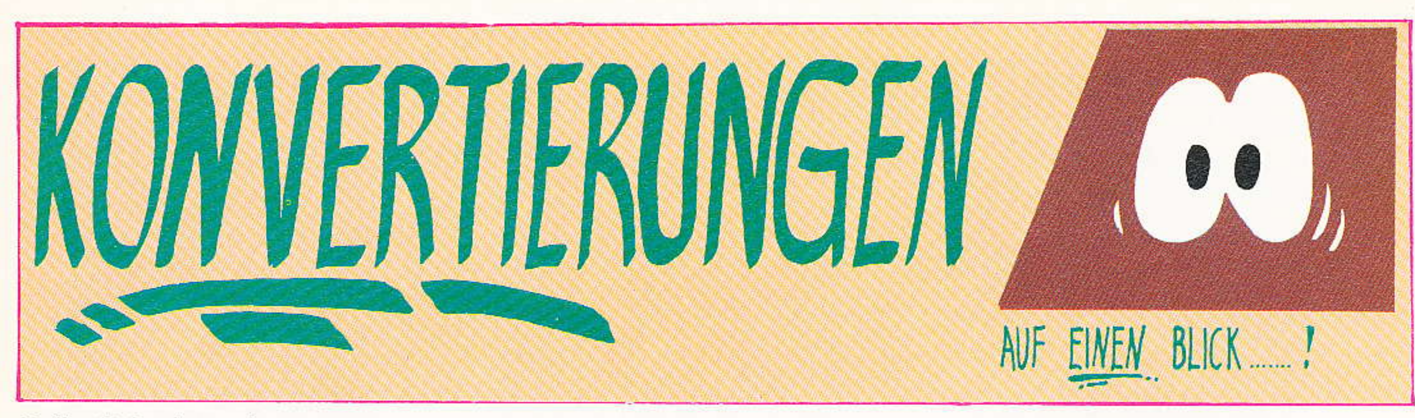
Auf dem Weg in die Zentralbasis muß Samus unzählige Korridore durchlaufen, die durch Türen abgetrennt sind, die Samus nur durch Beschuß mit bestimmten Waffen öffnen kann. Außerdem gibt es Schächte, mit denen Samus zwischen den Stockwerken wechseln kann; weiterhin Aufzüge, die weniger gefährlich sind, da Monster in Aufzügen nicht erlaubt sind, wohl aber in Schächten.

Viele Orte kann Samus aber erst erreichen, wenn er bestimmte Aufgaben erfüllt hat und bestimmte Waffen besitzt. Es gibt z.B. Steine, die Samus nur mit Bomben zerstören kann. Doch die muß er sich ersteinmal besorgen. Doch bis man zum ersten Mal einen der Minibosse zu Gesicht bekommt, vergeht viel Zeit. Sie sind die Oberhäupter bestimmter Zonen und folglich extrem schwer zu besiegen. Hat man irgendwann mal beide besiegt, geht es erst richtig los, denn nun kommt man in die Zentralbasis, in der schon einige der gefährlichen METROIDS umherschlurfen, um die Leute ein bißchen zu ärgern. Da dieses Spiel ziemlich komplex ist, haben die Japaner wieder ein tolles Passwortsystem eingebaut, so daß man nicht wieder ganz von vorne anfangen muß, wenn einem die Energie ausgegangen ist. Nach dem Motto „Je länger, desto besser" muß man ein 24stelliges Passwort eingeben, wenn man ein altes Spiel fortsetzen möchte. Wer glaubt, durch Ausprobieren ein tolles Passwort herauszufinden, kann lange suchen, denn es gibt nach meinen Berechnungen 64 hoch 24 Möglichkeiten für ein Passwort. Für jemanden, der schon mal alle Atome gezählt hat, die es auf unserem Planeten gibt, dürfte es kein Problem sein, die Passwörter herauszufinden.

Aber genug fantasiert und vom Thema abgeschweift. Kommen wir lieber zu den technischen Qualitäten von METROID. Die Grafik ist sehr schön gezeichnet und gut animiert. Die Effekte sind teilweise sehr eindrucksvoll. Sowohl das horizontale, als auch das vertikale Scrolling sind sehr gut, aber nicht super. Der Sound ist leider nur etwas besser als Durchschnitt, doch die Effekte sind sehr gut. Die Anleitung ist, wie gewohnt, wieder gelungen. Es werden wieder viele Tips zum erfolgreichen Spielen gegeben. Die Aufmachung ist ebenfalls sehr schön gemacht, denn es werden wieder von jedem Monster und jeder Extrawaffe, die es gibt, erstens ein sehr schön gezeichnetes Bild und zweitens ein Bildschirmfoto gezeigt. Dies halte ich für sehr vorbildlich. Die Softwarehäuser sollten sich die Anleitungen, die den Nintendo-Modulen beiliegen, mal als Beispiel für spielfreundliche Anleitungen nehmen. Das Gameplay ist wie üblich sehr gut bis super. Rundum ein gelungenes Spiel. Für Action-Adventure-Fans ist es sehr empfehlenswert, denn alles stimmt. METROID kann gut mit den neuen Action-Adventures wie *Legend of Zelda* oder *Adventure of Link* mithalten, doch es kommt nicht ganz an die Klasse der beiden heran. Wer wie ich ein Fan von Action-Adventures ist, sollte sich unbedingt einen Nintendo kaufen, denn die momentan erhältlichen Module schlagen alles an Komplexität, Spielbarkeit, Benutzerfreundlichkeit und schließlich Grafik. In Sachen Action-Adventures kann im Moment kein Computer oder Videospiel dem Nintendo das Wasser reichen. Nach *Adventure of Link* und *Legend of Zelda* ist METROID das Beste seiner Art, das man in Deutschland für das NES kaufen kann. Trotzdem kann ich METROID keinen ASM-Hitstern verleihen, da noch ein ganz schönes Stückchen bis zur Klasse von *Adventure of Link* fehlt. Wer *Legend of Zelda* schon gelöst hat und sich die Wartezeit auf *Adventure of Link* verkürzen will, sollte zugreifen. Für die anderen gilt das Sprichwort: „Anschauen kostet nichts". Viel Glück beim Kampf gegen die Minibosse, die Metroids und Motherbrain, wünscht Euch

Martin Remmel

Grafik:	9
Sound:	7
Spielablauf:	9
Motivation:	9
Preis/Leistung:	9



Hallo, liebe Leute!
Diesmal haben wir massenweise Stoff für die 16-Bitter, und da gerade für den Amiga. Also, nicht meckern! Besonders schmackhafte Leckerbissen für diese Rechner gibt's von HEWSON, denn endlich sind die lang angekündigten Umsetzungen der vielen, vielen HEWSON-Top-Games von acht auf 16-Bit hochgeschraubt worden. Lest mal den Messebericht in dieser Ausgabe, dann wißt Ihr, was Euch erwartet! Verraten kann ich Euch aber noch, wie sich die Noten erklären, und zwar: Die Benotung geht von -3 bis +3. Ist die Umsetzung gleichwertig zum Original, gibt's eine 0. Ansonsten wird, entsprechend der Qualität, auf- oder abgewertet; selbstverständlich abhängig von der Leistungsfähigkeit des einzelnen Rechners.
Viel Spaß beim Lesen!

Michael Suck



Gar seltsame Wege ist das seltsame **PSYGNOSIS**- *Game* **BARBARIAN** *gegangen, denn dieses ehemalige 16-Bit-Action-Game ist doch tatsächlich von* **MELBOURNE HOUSE** *für den* **C-64** *umgesetzt worden!. Am Spiel hat sich deshalb nichts, aber auch überhaupt nichts geändert. Das ist sehr schade, denn das bedeutet, daß Ihr den lahm animierten Helden auf seinem Weg durch die verschiedenen Bilder umständlich mit dem Joystick über eine Icon-Leiste steuern müßt. Nervig, nervig, das kann ich Euch sagen! Soundmäßig ist sogar noch 'ne Ecke weniger los als auf Amiga und ST, denn der C-64 bleibt – bis auf ein ach so tolles Schwertzischen beim Schlagen – absolut stumm. Also ehrlich, wenn eine Umsetzung schon so lange dauert, kann man wohl noch einige Verbesserungen erwarten – oder?*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Melbourne House



Also, ich weiß zwar immer noch nicht so recht, was ich von **SKYFOX II** *halten soll, denn auch auf dem* **Amiga** *ist mir immer noch nicht so recht klar, ob das Ding nun ein Weltraum-Action-Spiel oder ein Weltraum-Strategie-Flugsimulator ist. Ist ja auch egal, wenn Ihr Euch das Game reinzieht, werdet Ihr erstmal von einem sahnemäßig jazzigen Sound begrüßt, der von keinem Unbekannten stammt, sondern von David Warhol. Zwar hat dieser Warhol keine Millionen mit Siebdrucken gemacht, aber fetzig ist das Ganze allemal. Der Spielablauf ist dann wieder wie gehabt, nur mit dem kleinen Unterschied, daß die Grafik etwas aufgewertet und die Animation etwas schneller wurde. Es liegt nun an Euch, ob Ihr Euch dieses durchschnittlich gelungene Spielchen besorgen wollt.*



Muster von: 7



16-Bit und kein Ende: Der Zungenbrecher **WHIRLIGIG** *betätigt sich auch auf dem* **Amiga** *als Vektorgrafik-Langweiler mit 4 Milliarden Levels. Immerhin ist diese Fassung technisch sehr ausgefeilt und besitzt – wie schon der ST – gut animierte, schattierte 3D-Grafiken und ein sauberes Scrolling. Verbessert hat sich – erwartungsgemäßig – der Sound, der, im wahrsten Sinne des Wortes, abgefahren ist. Entweder man mag ihn oder man haßt ihn – originell ist er auf jeden Fall.*



Schade nur, daß dieses **FIREBIRD**-*Produkt neben dem musikalischen Witz so wenig Spielwitz besitzt. Wär das schön, wenn ein Spiel umso besser wäre, je mehr Levels es besitzt...*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 15



Also, im Moment ist ja allerorten der Ninja-Wahn ausgebrochen. Jedes zweite Action-Spiel nimmt sich irgendwelche asiatischen Klischees und bastelt dann einen Hau-zu-Eintopf daraus. Nicht geschehen ist dies bei **SAMURAI WARRIOR**, *einem süßen Spiel mit einem Karate-Karnickel, daß die dunklen Mächte besiegen muß. Gekämpft wird in der* **Amstrad**-*Fassung zwar auch, aber dafür müßt Ihr auch den richtigen Gegner haben. Andere Charaktere können/müssen gegrüßt werden oder geben schon mal was aus der Hand. Der Sound ist für Amstrad-Verhältnisse gut, das Scrolling ordentlich. Viel Mühe haben sich die Programmierer von* **FIREBIRD** *noch mit den Sprites gegeben, denn die sind allesamt herrlich groß, bunt und dabei noch top animiert. Macht viel Spaß!*

Konvertierungsnote: 0

INHALT

EXOLON *ist ein Hit! Okay, das Statement ist nicht unbedingt neu, denn diesen* **HEWSON**-*Hammer gibt's schon länger. Jetzt solltet Ihr Euch aber mal die neue* **Atari**



ST-*Fassung reinziehen, denn dann werden Euch die Augen übergehen! Die Grafik war ja schon „damals" nicht von schlechten Eltern, aber in der 16-Bit-Fassung hat sich HEWSON echt selbst übertroffen: Verschwenderische Backgrounds und riesige Sprites, die man natürlich weitgehend mit der Knarre und dem Granatwerfer in die Luft jagen kann, ließen mich gespannt auf jedes neue Bild warten. Untermalt wird das Shoot-em-up dann noch von einem spannenden Sound, guten FX und herrlichen Explosionswolken. Gescrollt wird übrigens nicht, die Bilder werden einfach gewechselt, wenn man aus einem hinausläuft. Scrolling gab's aber auch in den alten Fassungen nicht und ist für dieses Spiel wohl auch nicht nötig. Die Struktur der Levels wurde im wesentlichen beibehalten, an einigen Stellen aber auch dahingehend geändert, um den Schwierigkeitsgrad hochzusetzen. Da der Raumanzug-gepanzerte Held auch noch recht langsam auf den Beinen ist, werdet Ihr Euch einige Zähnchen ausbeißen müssen, um die Levels durchzuspielen. EXOLON ist nur was für Profis und Action-Freaks, aber unbedingt zu empfehlen!*

Konvertierungsnote: +2

Muster von: Hewson



Zum vierten Mal dürfen sich jetzt auch die **Amiga**-*User um das Wohl Englands bemühen, denn bei* **ULTIMA IV** *geht's auf die Su-*



che nach dem Avatar, um das goldene Zeitalter einzuläuten. Dieses herrliche Rollenspiel konnte bis jetzt noch auf jedem Rechner durch die ausgefeilte Handlung begeistern, und auf dem Amiga ist das nicht anders. Bisher hat sich deshalb auch niemand an den schwachen Grafiken gestört, denn schließlich liegt da nicht der Reiz des Spiels. Für den Amiga haben sich die **ORIGIN SYSTEMS** *aber noch mal kräftig ins Zeug gelegt und einige Grafiken kräftig verbessert und als Sound noch einige spinettmäßige Melodien draufgelegt. Wer auf Rollenspiele steht, kommt an ULTIMA IV nicht vorbei!*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 7

Sieh mal an, da ist doch tatsächlich der schon etwas verstaubte ASM-Hit **BUBBLE GHOST** *noch für den* **Amstrad** *erschienen! Diese Umsetzung zeichnet sich besonders durch die blumige Anleitung aus, die doch tatsächlich die spartanischen Grafiken als „surrealistisch" bezeichnet. Tja, die Franzosen haben's halt mit den schönen Künsten, was nichts daran ändert, das BUBBLE GHOST auch trotz der ... Dingsda-Grafiken ein außerordentlich nettes Spielchen geblieben ist. Schon die von uns getestete ST-Fassung war grafisch nicht sehr anspruchsvoll, aber das Spiel macht halt viel her durch das witzige Konzept. Als Spieler müßt Ihr bei Bubble Ghost nämlich eine Luftblase durch Pusten ins jeweils nächste Bild bringen. Da sich das Spiel auch auf dem Amstrad in die-*



sem wichtigen Punkt nach wie vor hervorragend spielen läßt, ist die Konvertierungsnull vollends gerechtfertigt.

Konvertierungsnote: 0



Na endlich! Endlich haben wir wieder einen würdigen **KONVERTIERUNGSFLOP DES MONATS**! *Die Auszeichnung ging dieses und zum ersten Mal an ein* **IBM**-*Spiel mit dem vielversprechenden Titel* **SUMMER OLYMPIAD**. *Was uns* **TYNESOFT** *da bietet, ist mehr eine Olympiade des Schreckens, ein Wettkampf der miesen Grafiken mit der miesen Animation, die mich meinen ZX-81 schmerzlich vermissen lassen. Der Schrecken beginnt schon beim Laden, als mir der Rechner voller Stolz mitteilte, daß das Programm die CGA-Karte mit vier ganzen Farben voll unterstützt. Oh, Wunder der Technik! Weitere Grasuamkeiten gibt's dann beim Spiel selbst, das mit einer derart quälenden Langsamkeit abläuft, daß selbst auf unserem Turbo-PC das Fechten immer noch wie Ultrazeitlupe ablief. Auf dem selben Niveau befindet sich das Tontaubenschießen, bei dem ein flackerndes Fadenkreuz und heranrasende Pixelhaufen die Trefferquote gegen Null setzen. Die weiteren Disziplinen zu beschreiben spar ich mir, denn am müden Spielverlauf ändert sich nicht die Bohne. Besonders die Laufdisziplinen werden zur Qual, weil man nie so recht weiß, warum man so schnell rudelt, damit die sportlichen Helden gemählich Richtung Ziel gehen.*
Zwar könnte man jetzt argumentieren, daß der IBM nicht der Schnellste im Rechnen ist, aber ich habe schon einige Programme gesehen, die weitaus mehr boten (man denke an Elite für MS-DOS!). Euch kann ich eigentlich nur empfehlen, die Finger von dem Ding zu lassen!

Konvertierungsnote: -3

Muster von: 13

Wow, da wird ja ein **RAINBOW ARTS**-*Hammer die* **Amiga**-*Herzen im Sturm erobern!* **KATAKIS** *auf dem Amiga hat – bis auf den Namen – kaum noch Ähnlichkeiten mit der*



C-64-Version. Neben einem schönen Intro und der etwas störenden Ladezeit werden dem Spieler noch Reflexe und Konzentration bis an die Grenze des Möglichen abverlangt. Es macht aber auch einen Heidenspaß, mit dem Raumschiffchen und seiner Drohne durch die wunderbar gestylten Levels zu gleiten, um sich den sonderlichsten Angreiferwellen zu stellen. Na gut, es gibt „entfernte" Ähnlichkeiten mit R-TYPE (die Schlange, die frei bewegliche Drohne, den spiegelnden Laserschuß, die riesigen Raumfahrer, die Explosionswolken usw. usw...), aber die technische Seite ist von den vier freien Programmierern hervorragend gelöst worden. Da watscheln z.B. lustig animierte Roboter-Dromedare durch die Gegend, bei denen dem Spieler aber das Lachen im Halse stecken bleibt, wenn die Viecher erst mal ihre Muni abgelassen haben. Dazu gibt's noch gratis einen passenden Sound-FX mit dem richtigen Bumm-bumm sowie eine ganz ordentliche Titelmelodie. Da Ballerspiele erst ihren richtigen Reiz bekommen, wenn das ganze Outfit stimmt, ist KATAKIS für mich auf dem Amiga ein Tophit!

Konvertierungsnote: +2

Muster von: Rainbow Arts



Die absolute Konvertierungslangeweile kommt bei mir auf, wenn ich mir **ALIEN SYNDROME** *auf dem* **Amiga** *anschaue. Die Sprites, die Animation, die Grafik und das Scrolling sind absolut identisch mit der ST-Fassung. Nur der Sound klingt etwas voller, aber was machts? Zulegen könnt Ihr Euch dieses Ballerspiel aber trotzdem, denn ALIEN SYNDROME ist ein recht nettes Rettet-Geiseln-in-Labyrinth-Spiel mit widerlich süßen Monstern und anderem interessanten Viehzeugs.* **ACE** *ist da eine ordentliche Umsetzung des SEGA-Automaten gelungen!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7

Der absolute Wahnsinn! Der Hammer! Einfach genial! Keine Frage, solche Superlative können nur den Supersound von **BIONIC COMMANDO** *von* **U.S.GOLD** *betreffen! Nachdem schon auf dem 64er und dem ST bei uns in der Redaktion nach dem Grundsatz „Pump up the Volume" gehandelt wurde, scheint nun die Vollendung erreicht. In Stereo, auf vier Kanälen und mit gesampelten Instrumenten programmiert sich* **Tim Follin** *nun endgültig in die Software-Geschichte. Am Spielgeschehen wurde nicht weiter rumgefeilt, die Grafiken und der sonstige Spielablauf sind (wie in 99% der anderen Fälle) mit der ST-Fassung absolut identisch. Dies heißt aber auch, daß gegenüber der C-64-Urfassung die Grafiken einige Ekken besser sind und der Spielhallenversion kaum nachstehen. Leider ist das Game auch etwas schieriger als in 8-Bit, aber mit einiger Übung immer noch äußerst spielbar. Eines verstehe ich allerdings nicht: Warum, alles in der Welt, hat Follin nicht auch den geilen High-Score-Sound mit auf den Amiga rübergezogen? So ein Mist aber auch...*



Konvertierungsnote: +1

Muster von: 1



Die Flut für 16 Bit nimmt einfach kein Ende: Wieder gibt's von **HEWSON** *eine Umsetzung, diesmal ist es* **CYBERNOID** *für den* **Amiga**! *Viele werden sich mit Sicherheit noch an diesen 8-Bit-Hit erinnern, der mit viel Spielwitz und Ideen jeden Shoot-em-up-Fan begeisterte. Ich muß gestehen, auch auf dem großen Commodore ist bei mir die Motivation nicht kleiner geworden! Die Grafiken sind exzellent und den Möglichkeiten des Amigas entsprechend angepaßt worden. Besonders hübsch fand ich die Raupen und die fest installierten Kanonen in den einzelnen Labyrinthen, durch die sich der Cybernoid durchschlagen muß. Letztere sind nämlich noch animiert und zucken so schön zurück, wenn sie einen Schuß auf unseren Helden abfeuern. Am Spielablauf hat sich übrigens nichts geändert, die einzelnen Räume (gescrollt wird nicht) sind genauso angeordnet wie in den 8-Bit-Fassungen. Da könnt Ihr getrost unseren kompletten Plan aus der ASM-Special 2 anwenden!*



Merklich verbessert wurde aber noch die Spielbarkeit, denn die ist um einiges höher als früher. In den Röhren mit auf und abfahrenden Hindernissen hat der Cybernoid jetzt viel mehr Platz, außerdem kann er statt bisher einer Drohne nun deren drei aufnehmen. Die Gegner besitzen zwar die selben Angriffstaktiken wie z.B. auf dem C-64, treten aber bei weitem nicht mehr so massiert auf. Gefährlich bleiben sie aber trotzdem. Nehmt Euch besonders vor den fliegenden Pistolenläufen in Acht! Neben all den guten gibt es aber leider auch eine schlechte Nachricht: Der Sound ist zum Grausen. Eine Titelmelodie fehlt völlig (wird aber vielleicht bei der Verkaufsversion noch beigesteuert) und die Baller-FX klingen, als hätte man sie mehr recht als schlecht vom C-64 gesampelt. CYBERNOID ist aber trotz dieses Wehrmutstropfens ein weiteres, erstklassiges Shoot-em-up, daß die Amiga-User wohl bald nicht mehr wissen dürften, was sie sich zuerst besorgen sollen. Ich bin mal gespannt, was HEWSON noch alles auf Lager hat...

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Hewson



Jetzt wird's spannend! Warum? Ganz einfach: **ZYNAPS** *für die 16-Bitter ist da! Wenn mein schwaches Gedächtnis mich nicht täuscht, gab's die ersten Ankündigungen für diese Umsetzung bereits Ende letzten Jahres. Gut Ding will eben Weile haben! Auf dem* **Amiga** *erfreut mich das Spiel zunächst mit*



einer netten Titelmelodie, um mich dann mit der Steuerung niederzuschmettern. Zwar sind die Grafiken gegenüber den 8-Bittern leicht verbessert worden (stammen ja auch von Pete Lyon), aber das eigene Raumschiff sowie diverse andere Sprites dieses Shoot-em-up's sehen teilweise zum -(indiziert)-aus. Steuert man den eigenen Geier auf oder ab, legt sich das Ding leicht in die Kurve, wird also größer oder kleiner, was zur Folge hat, daß man leicht an den zahlreichen Backgrounds zerschellt, obwohl's eigentlich knapp passen müßte. Mit dem Schwierigkeitsgrad hat **HEWSON** *eh nicht geknausert, denn es gibt weitaus mehr tückische Hindernisse und zielsichere, gegnerische Schüsse, als das bei den 8-Bit-Versionen der Fall war. Diese Fassungen waren allerdings auch schon schwer genug, so daß ZYNAPS alles in allem recht passabel umgesetzt wurde. Ein bißchen mehr wäre aber nicht schlecht gewesen...*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Hewson

Igitt, was ist denn da mit meinem schönen, alten **BOMBJACK** *passiert? Auf dem* **Amiga** *sieht dieses Supergame ja aus, als hätten die Programmierer und Grafiker gerade ihre ersten Gehversuche auf diesem Rechner*



gemacht! Die Sprites sind häßlich und klein, und das gilt besonders für den Helden, der bei diesem Jump-and-run-Game Bomben einsammelt, springt und diversen Viechern ausweichen muß. Die Animationsgeschwindigkeit hält sich in bescheidenen Grenzen, „flüssig" kann man das Ganze jedenfalls nicht bezeichnen. Als einziger technischer Gag am Rande bringt **ELITE** *gerade mal ein ärmliches Farbscrolling auf die Beine – und das war's dann auch schon. Der Sound ist mit einem Wort bestens charakterisiert: Schrecklich. Also ehrlich, mit diesem Game ist ELITE ganz kanpp am Konvertierungsflop vorbeigeschrammt.*

Konvertierungsnote: -2

Muster von: 7



Wir hatten es bereits angekündigt, voll froher Erwartung und gierigen Blickes: **NEBULUS** *für den* **Atari ST** *und Amiga! Zwar haben wir bis jetzt „nur" die ST-Fassung vorliegen, aber die ist schon phantastisch genug. Die Idee, ein Jump-and-run-Game zu programmieren, bei dem ein froschähnlicher Held auf verschlungenen Wegen, Treppen, Liften und gegen zahlreiche Feinde einen Turm empor klettern muß, ist ebenso simpel wie genial.* **HEWSON** *hatte zwar schon bei den 8-Bittern gezeigt, wie toll man einen Turm samt Hintergrund perspektivisch drehen kann, aber auf dem ST haben die Jungs noch mal kräftig zugelegt. Neben der nach wie vor perfekten Drehroutine gibt es noch animierte Wasserspiegelungen, wenn unser Held am Turm entlangläuft und für jedes der Level ein anderes Turmmuster (das gab's sonst nicht). Der Aufbau der Türme ist mit den 8-Bit-Fassungen identisch, aber da waren Veränderungen auch nicht notwendig. Wenn Ihr einen Turm erklettert habt, gibt's noch 'ne Unterwassersequenz, in der Ihr mit einem U-Boot Fische fangen dürft, um einen Zeitbonus zu bekommen. Selbstverständlich ist hierbei das 4-Wege-Scrolling absolut fehlerfrei und die Animation ausgezeichnet.* **John M. Philipps** *hat im übrigen das Spiel entworfen, die Grafiken gezeichnet, die Routinen programmiert sowie den guten Sound gesampelt. Der besteht aus digitalisierten Gongs und einer rasanten, witzigen Titelmelodie, die gut aufs Spiel einstimmt. Toll gemacht!*
NEBULUS ist damit sicherlich eines der besten Spiele aller Zeiten! Man **muß** *es einfach gespielt haben!*

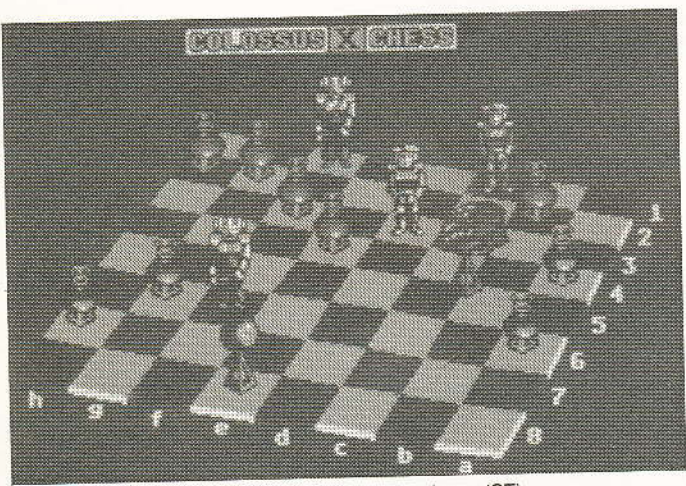
Konvertierungsnote: +1

Ein ernstzunehmender Gegner

Im Blickpunkt

Die Schachecken-Fans würden jubeln über COLOSSUS X von CDS, denn dieses neue Schachprogramm aus der Colossus-Reihe für den Atari ST ist vielleicht dasjenige, welches unserem bislang noch ungeschlagenen Champion PSION ST ans Leder könnte. Aber – leider, leider gibt es ja unsere Schachecke nicht mehr, weswegen es wahrscheinlich auch keinen neuen „Titelkampf“ mehr geben wird. Also beschränke ich mich in diesem Blickpunkt-Text auf die Vorstellung dieses hervorragenden Programmes, das zwar noch nicht ganz fertig zum Test ist, aber schon sehr viel von seinen künftigen Fähigkeiten zeigt.

Natürlich kann COLOSSUS X all das, was man von einem guten Schachprogramm erwarten sollte. Natürlich gibt es eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek, Spiele sind speicher- und ladbar, einzelne Probleme können angegangen werden,



Wahrlich kolossal: COLOSSUS – die Zehnte (ST)

Zugzeit und Rechentiefe können vorgegeben werden, wiewohl man den Compi auch zwingen kann, gegen sich selbst zu spielen, bzw. sich ganz aus dem Geschehen herauszuhalten und zwei menschlichen Kontrahenten als Brett zu dienen.

Daß das natürlich keine „richtige“ Aufgabe für einen Schachcomputer ist, kann sich jeder denken, der *Marvin* kennt. Nichtsdestotrotz zieht man COLOSSUS X zu einer Reihe von Aufgaben heran, die eigentlich nicht zu seinen Aufgabenbereichen gehören. Z.B. zur musikalischen Untermalung der Bauernkämpfe. Abgesehen davon, daß man sich seine Züge mit einem Beep quittieren lassen kann, bzw. der Compi mit sonorer Stimme den falschen Zug von eben gerade ins Gedächtnis zurückholt, kann man sich passend zum GARDEZ das Ave Maria von Gounod vorspielen lassen. Wer lieber Beethoven hört, kann seine grauen Zellen zur Mondschein-Sonate qualmen lassen, wer's ruhig mag, höre sich Claire de Lune von Debussy an, und so kurz vorm eh verlorenen Endspiel kann man sich dann noch Prelude Nr. 28 von Chopin reinziehen. Das wäre also die musikalische Seite von COLOSSUS X (hört sich übrigens gut an), obwohl eigentlich im ganzen Program „Musik drin“ ist.

Kommen wir zu grafischen Seite, die ebensoviel Abwechslung bietet. Je nach Geschmack, Formerkennungsvermögen und Kurzsichtigkeit kann man sich ein paar Standard-Figuren aufs Brett zaubern lassen, Figuren in mittelalterlichem Kostüm, aus dem Orient oder sogar z(uk)ünftige auswählen.

Wem das immer noch nicht genug ist, der kann das Brett drehen (4 Perspektiven) oder eine 2-D-Darstellung wählen. Interessant ist besonders die Möglichkeit für Blindspieler, entweder eine oder beide Seiten einer Partie vom Brett verschwinden zu lassen. Es erübrigt sich wohl zu sagen, daß die Partie mitnotiert wird, ausgedruckt werden kann und daß der Spieler natürlich dem Computer beim Denken zuschauen kann.

COLOSSUS X bietet eine große Anzahl von Kontrollmöglichkeiten, die die maximale Zugzeit, Rechentiefe, Spielzeit usw. betreffen. Außerdem ist die Sprache wählbar, so daß auch Nicht-Englischkundige in den vollen Genuß dieses Programms kommen. Viele Optionen sind frei wählbar, Schachprobleme können gesondert betrachtet werden, und natürlich können Züge zurückgenommen bzw. vom Computer vorgeschlagen werden.

Insgesamt bietet COLOSSUS X all das, was man von seinen Vorgängern kennt und noch ein bißchen mehr. COLOSSUS X ist ein echter Leckerbissen für alle, die gern Schach spielen, gleichermaßen für Anfänger und Fortgeschrittene. schrittene. Bleibt zum Schluß noch eine der „Selbstverständlichkeiten“, die man im Zusammenhang mit einem Schachprogramm noch erwähnen sollte: In unseren Testspielen traten keine Fehler auf.

Da die Test-Version jedoch noch nicht alle Funktionen zur Verfügung stellte, enthalte ich mich einer abschließenden Wertung und lasse COLOSSUS X vielleicht doch mal ganz privat gegen PSION ST laufen...

Martina Strack

Programm: Pool of Radiance, **System:** C-64, Apple und IBM, **Preis:** Ca. 90 DM, **Hersteller:** Strategic Simulations/TSR, **Muster von:** Thomas Müller Computer Service, Postfach 2526 in 7600 Offenburg, Tel. 0781/76921

In den Höhlen der Drachen

»POOL OF RADIANCE – ein Bestseller auf dem Weg zum Evergreen!«

Es ist soweit! Nach dem größten Deal der Softwaregeschichte (wir erinnern uns daran, daß die Firmen **SSI** und **U.S. GOLD** im letzen Jahr für eine Summe von 1 Million Dollar von TSR – dem offiziellen Urheber aller original „Dungeons & Dragons" sowie „Advanced Dungeons & Dragons" Rollenspiele – die Software-Rechte für die Veröffentlichung in Form von Computerspielen erwarben) erschien nun das erste AD&D Fantasy-Rollenspiel mit dem Titel **POOL OF RADIANCE** (zu Deutsch etwa „Teich der Strahlen"). Nach vielen Vorankündigungen war ich sehr gespannt, was den Käufer letztendlich erwarten würde. Beim Test stand mir die C-64 Version zur Verfügung. Fangen wir bei der Aufmachung mal an: Der Spielkarton enthält ein Bedienungshandbuch, etwa 30 Seiten stark, in dem eine verständliche Einführung in die Spielweise des AD&D-Systems gegeben wird. Ein Adventurers-Journal gibt Aufschluß über den kartierten Plan der Ausgangsstadt „Phlan" sowie eine ausführliche Hintergrundstory über die Stadt und das angrenzende Land. Als nächstes folgt eine Übersicht (nicht vollständig) über die bekannnten Monster in und um Phlan und die Nordküste des Moonsea. Desweiteren werden im Journal auch die bezifferten Bekanntmachungen des Stadtvorstehers zusammengefaßt, und auch die Journal Entries (das sind ausführliche Textpassagen, auf die an verschiedenen Stellen im fortgeschrittenen Spielverlauf hingewiesen wird) können hier nachgelesen werden. Außerdem enthält das Adventure Journal auch die ausführlichen Inhalte der Tavern Tales (Geschichten und Gerüchte, die in Kneipen und Inns die Runde machen). Eine tabellarische Übersicht auf mehreren Seiten komprimiert auf überschaubare Weise alle Charakterdaten, wie Erfahrungsstufen, Rüstungen, Waffen, Zaubersprüche und vieles mehr. In einer zusätzlichen 4-seitigen Quickstart-Card wird entsprechend dem Computertyp alles Systemspezifische für den C-64 vermerkt. Last but not least haben sich die Programmierer noch etwas Tolles einfallen lassen! Eine Kopierschutz-Drehscheibe enthält als Code Zeichen und Symbole der Elfen und Zwergensprache, die auf zweierlei Weise angewendet werden können: Zum einen muß man vor Spielbeginn bestimmte, durch Runen-festzulegende englische Worte mit dem Justieren der Drehscheibe ermitteln, und zum anderen kann man im Spielverlauf z.B. Spruchrollen, auf denen unbekannte Symbole eingraviert sind, übersetzen!

Das Programm ist übrigens so wahnsinnig umfangreich, daß insgesamt 8 Diskettenseiten zur Anwendung kommen. Die Aufmachung ist also exquisit – doch wie ist das Spiel selbst? Nun, nachdem ich mich zuerst intensiv mit der Bedienung und Steuerung vertraut gemacht hatte, konnte es also losgehen: Die Hintergrundstory erzählt viel über die einst ruhm- und glorreiche Stadt Phlan, welche jedoch seit Jahren unter der Herrschaft einer dunklen und zugleich mysteriösen Macht steht. Diese Macht dringt immer weiter vor und hat bereits Teile der Stadt eingenommen, in denen nun keine Anzeichen von Zivilisation mehr zu finden sind. Das Ziel des Spielers ist, mit einer Abenteurergruppe von insgesamt 6 Charakteren aufzubrechen und die Stadt von ihrem Joch zu befreien. Um dieses Ziel zu erreichen, gibt es viele, viele Wege – von denen jedoch nur wenige Erfolg versprechen. Wer „Advanced Dungeons & Dragons" Brett-Rollenspiele kennt, der weiß, was ihn hier alles erwartet.

Das „AD&D-System" ist einfach in jeder Hinsicht unschlagbar, weil seit über einem Jahrzehnt von tausenden begeisterter Anhänger erprobt und erdacht. Die Besonderheiten machen sich schon gleich zu Anfang bemerkbar, wenn die einzelnen Partymitglieder erschaffen werden. Hier gibt es neben den 4 Klassen (Kleriker, Kämpfer, Zauberkundiger und Dieb) auch die Möglichkeit „Multiklassen-Charaktere" zu verwenden. Fremde Rassen, wie Zwerge, Elfen, Halblinge oder Gnome, sind in der Lage, gleich mehrere Klassen auf einmal zu übernehmen. So gibt es z.B. Kämpfer-Kleriker-Diebe. Bei insgesamt 6 Spielcharakteren bleibt auch noch Raum für zwei Weggefährten, die sich im Spiel u.U. dazugesellen wollen. Auch hier wird alles viel differenzierter gehandhabt als bislang in älteren Rollenspielen. „NPCS" (Non Player Charakters) werden vom Computer gesteuert und handeln selbstständig und weitgehend unbeeinflußt, also so, wie es wohl auch in der Fan-

© 83 VE

tasy-Realität der Fall sein dürfte. Man kann sie für bestimmte Missionen anheuern oder mit Glück für das gesamte Abenteuer gewinnen. Nachdem ich meine sechs Recken und Rekkinnen (ja, weibliche Mitstreiter gibt's natürlich auch) benannt und mit den entsprechenden Fähigkeiten versehen hatte, war ich über den nächsten Abschnitt der Charakterwahl sehr überrrascht. Anhand von vielen verschiedenen Gesichtern und Körpern konnte ich jeder Figur ein spezifisches Aussehen verpassen. Über ein spezielles Menü wählt man die für die bestimmten Personen geeignetste Darstellung und fügt diese einfach als Paßfoto zusammen. Nachdem dies abgeschlossen ist, kann man auch noch die 3D-Version eines jeden Abenteurers erschaffen, indem man Kopf, Haare, Haarfarbe, Kopfbedeckung, Waffen und Schilde, sowie auch dazu jeweils die Farben, zusammenfügt. Im taktischen Kampf wird somit jedes Partymitglied schon anhand der charakteristischen Spielfigur identifizierbar (was beim Kampf mit z. B. 30 Dieben und Söldnern sehr brauchbar ist).

Stehen die persönlichen Daten der Spielcharaktere fest, speichert man am besten erst einmal ab (was übrigens zu jeder Zeit und an jedem Ort geschehen kann). Dann endlich geht's wirklich los – das Spiel beginnt.

Der Spieler kann nun entscheiden, ob er sich vorab erst ein Demo zum Spielinhalt ansehen möchte, in welchem in kurzen Abschnitten alles Wesentliche wie in einem kurzem Film abläuft, oder mit „Play Game" direkt ins Geschehen stürzt. In der Stadt Phlan gibt es zu Beginn erstmal eine Menge zu erkunden. Verschiedene Shops und Tempel, Docks mit Schiffen, für Seereisen zu fernen Zielen, ein Rathaus, Inns, Taverns, unerforschte Bereiche und mehr erwarten den abenteuerlustigen Spieler. Im Rathaus erhielt ich meine erste Mission, die darin bestand, im unbewohnten Teil der Stadt nach Monstern Ausschau zu halten und diese zu vernichten. Auf dem Weg dorthin (über das Area-Menü hat man immer eine Art Stadtplan mit momentanem Standort parat) machte ich erst mal Zwischenstation in einer Gaststätte. Hier hörte ich die eine oder andere Geschichte und wurde auch zum Glücksspiel aufgefordert. Mit etwas Glück und Geschick gelang es mir bald, etwa 100 Platinmünzen zu gewinnen. Als ich genug hatte und die Kneipe wieder verlassen wollte, brach plötzlich aus heiterem Himmel eine Schlägerei aus, und meine Party befand sich mittendrin. Der Bildschirm wechselte in die Kampfphase, und ich erschrak, als ich sah, daß etwa 30 (!) Diebe und Söldner aufeinander eindroschen.

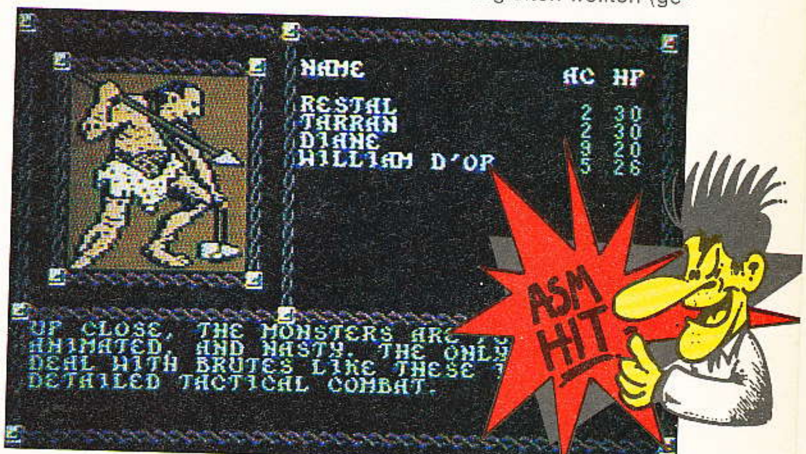
Da ich im taktischen Kampf bei diesem Spiel noch unerfahren war, entschied ich mich dazu, dem Computer die Steuerung meiner Party zu überlassen. Mit Schrecken mußte ich mit ansehen, wie zwei meiner Mitglieder allmählich auseinandergenommen wurden und auf der Strecke blieben. Nach etwa einer guten halben Stunde (Echtzeit) war der Kampf in der Spelunke dann beendet. Einige Söldner waren noch übrig geblieben. Diese hatten aber genausowenig Lust wie ich, noch weiter zu kämpfen, und so gab es erstmal die Möglichkeit, dem brutalen Treiben ein Ende zu bereiten. Ich erhielt entsprechend den getöteten Gegnern meine Erfahrungspunkte und ein wenig Geld und machte mich schleunigst auf den Weg in den nächsten Tempel. Zum Glück waren meine beiden Teamgefährten nur bewustlos (bei genau 0 Hitpoents) und brauchten nicht wiederbelebt zu werden. Im Tempel mußte ich jedoch schnell feststellen, daß meine paar Platinmünzen bei weitem nicht ausreichten, alle Verletzungen wieder zu kurieren. Aber, dachte ich mir, beim echten AD&D erholen sich die Charaktere ja auch wieder, wenn sie in Ruhe eine Nacht schlafen können und wählte das „Encamp-Menü". Beim Befehl „Rest" gab ich dort genau 8 Stunden Pause ein und begab mich zur Ruhe. Nach nur 5 Minuten wurde ich jedoch unsanft geweckt. Nicht etwa, daß mich eine Monstergruppe überfallen hätte, nein, die Stadtwache wünscht es nicht, daß Wegelagerer auf den Straßen campieren. Da ich mich nicht auf eine weitere Auseinandersetzung einlassen wollte, ging ich wieder fort. Als nächstes kam mir die Idee, in ein „Inn" zu gehen, um evtl. dort meinen wohlverdienten Schlaf zu finden. Nach einiger Zeit (noch hatte ich mir nicht die Mühe gemacht, die Gebäude der Stadt auf einem Blatt Papier zu benennen) fand ich dann auch das, was ich suchte und erfuhr, daß ich für eine Platinmünze dort beliebig lange verweilen konnte. Da man aber je Tag Aufenthalt dort nur einen Hitpoint regenerierte, mußte ich mich schon auf einen langen Urlaub gefaßt machen. Nach etwa zwei Wochen waren alle ursprünglichen Kräfte wieder zurückerlangt, und es konnte weitergehen (die Zeit wird hierbei sehr schnell gerafft und die zwei Wochen dauerten vielleicht 30 Sekunden in Echtzeit). Nachdem ich mich mit meiner Party wieder fit fühlte, beschloß ich erneut, den Weg zum unbewohnten Teil der Stadt einzuschlagen, um dort die entsprechenden Monster zu erledigen. Während ich unterwegs war, kam ich an der „Trainig Hall" vorbei. Verschiedene Türen führten in die entsprechenden Räume, die je nach Charakterklasse zum Erlangen einer nächsthöheren Erfahrungsstufe verhelfen.





AD&D-Rollenspiel-Screenshots auf C64!

Im Raum der Kämpfer erwartete mich bereits der „Armsmaster" und fragte mich, ob ich nicht mit einem meiner Abenteurer Lust auf ein Duell hätte (wie ich später herausfand, kann man dort im Kampf Mann gegen Mann oder Frau extra Erfahrungspunkte sammeln und besondere Kampffähigkeiten erlernen). In diesem Fall verneinte ich sein Angebot, erhielt aber schon von ihm das nächste. Er fragte mich, ob ich nicht noch Unterstützung brauchen würde und bot mir mehrere NPCS an, die mich begleiten wollten (gegen entsprechendes Geld natürlich). Ich entschied mich auch für einen „Curate" und einen „Swordsman". Beide waren viel erfahrener als meine Grünschnäbel, und so war ich doch



etwas gelassener, als ich endlich den von Monstern bewohnten Bereich der Stadt betrat. Hier wurde dann wieder die Diskettenseite gewechselt (die Programmierer haben eigentlich geschickt immer in sich abgeschlossene Bereiche auf jeder Diskette untergebracht, so daß das ständige Wechseln der Datenträger nicht unerträglich wird), und ich fand mich in einem anderen Abschnitt wieder. Nachdem ich auf den dauernden Befehl „Search“ schaltete (dies gilt dann solange, bis der Befehl widerrufen wird) überraschte ich kurz darauf auch schon die erste Monstergruppe. Es waren etwa 8 Skelette und 6 Zombies, die sich in einem Winkel am Nordostende der Straße aufhielten. Da diese Untoten nichts mehr hassen als Kleriker, nutzte ich gleich die Gelegenheit und versuchte mit „Turn“ diese Unholde entweder zu vertreiben oder doch zumindest kampfunfähig zu machen. Kurz darauf sah ich, wie die auf dem Kampfbildschirm dargestellten Skelette teilweise in eine Art Nebel gehüllt wurden und unbeweglich blieben. Damit hatte ich also schon den ersten erfolgreichen Zauberspruch verwendet. Wer das AD&D-System kennt, der weiß, daß Einsteigerabenteurer in den Anfängermodulen immer nur bis zur dritten Erfahrungsstufe (bei den Zaubersprüchen) vordringen können. In dem Moment, wo diese Erfahrungsstufen überschritten wurden, greift man dann beim nächsten Spiel ein Modul für die Stufen 3-5 heraus, usw.. Auch bei SSI ist so etwas geplant. Man wird dort innerhalb der nächsten fünf Jahre noch viele weitere Aufbaumodule für den Computer umsetzen. Unter anderm ist geplant, ein Trainingsprogramm mit dem Namen „Hillsfar“ zu veröffentlichen, mit dem man in der Lage ist, anhand einer Abenteuer-Olympiade die persönlichen Charakterdaten wie Dexterity, Strenght, Wisdom usw. durch eine Art Geschicklichkeitstest zu ermitteln. Was sich auch immer dahinter verbergen mag, es wird sicher noch sehr ineressant. Zurück zum Kampf mit den Monstern: Jeder dieser Kämpfe wird detailliert durch entsprechende Figuren auf dem Bildschirm abgewickelt. Man hat dabei die Möglichkeit, dem Computer alle Abläufe und Kampfhandlungen zu überlassen oder selbst bis ins Detail alles abzuwickeln. Jeder Kampfteilnehmer hat aufgrund seiner Rüstung und Geschicklichkeit einen zugeordneten Zahlenwert (die Rüstungsklasse), die erst einmal durchbrochen werden muß, um überhaupt zu treffen. Hinzu kommen noch viele weitere Gesichtspunkte, wie z. B. die Traglast. Wie ich aus eigener Erfahrung kenne, sind die original Regelbücher für AD&D (sowohl Master, wie auch Spielerhandbuch) insgesamt mehrere hundert Seiten stark. Das meiste davon wurde in POOL OF RADIANCE integriert.



Es ist schon unglaublich, daß man nun in der Lage ist, ohne jeden Aufwand (und wie lange haben sonst allein die Spielvorbereitungen für den Master gedauert) sofort ins Spiel einzusteigen.

Die Figuren im Kampf sind alle animiert. Man sieht genau, wie Pfeile abgeschossen werden oder Lanzen ihr Ziel treffen oder verfehlen. Auch die Wirkung eines Zauberspruches wird durch Sound und Grafiktricks toll in Szene gesetzt. Kämpfe mit Monstern können sich teilweise bis über eine reale halbe Stunde hinziehen – je nachdem, wie stark die Gegner sind. Bei den Sprüchen wird auch anders verfahren als in allen bisher erschienenen Rollenspielen. Hier muß man genau nach AD&D Regel vor dem Einsatz eines Zauberspruchs diesen erst konzentriert lernen. Das heißt, daß man in ein „Inn“ gehen muß, um dort bis zu mehreren Stunden zu meditieren, weil sonst der Spruch nicht in Erinnerung bleibt. Vor jedem Kampf sollte man dies unbedingt berücksichtigen, da sonst kein Wort über die Lippen des Zauberers kommt. Möchte man mehrmals den selben Spruch und noch andere im Kampf einsetzen (was jedoch erst in späteren Erfahrungsstufen möglich ist), so erhöht sich automatisch nach einer bestimmten Grundregel die Dauer der Meditation. Wird diese Konzentrationsübung durch irgendwas unterbrochen, war alles umsonst, und der Vorgang muß wiederholt werden. Deshalb meine Empfehlung für POOL OF RADIANCE: Um zu meditieren, immer in ein „Inn“ gehen, da man eigentlich nur dort ungestört sein kann.

Das Programm vereint insgesamt gesehen viel mehr Spielinhalte und Abwechslung als alle anderen mir bekannten Rollenspiele alter Prägung (incl. *Bards Tale III* und *Questron II*), da hier getreu nach den AD&D-Inhalten auch Kommunikation mit anderen, durch den Computer gesteuerten Spielfiguren notwendig ist, um weiterzukommen. Oder hatten Sie je die Gelegenheit, bei *The Bards Tale* mit einer Monstergruppe in verschiedenen Variationen zu verhandeln? Dies und noch viel, viel mehr machen POOL OF RADIANCE zu einem Meilenstein im Bereich der Fantasy-Rollenspiele. Interessanter kann man eigentlich kein Spiel mehr gestalten. Wollte ich alle Feinheiten des Programms herausstellen, so müßte ich schon ein ganzes Buch schreiben.

Nun zur Bewertung: Die Grafik ist teilweise nicht so gut wie bei *The Bards Tale III*, aber ähnlich konzipiert. Zunächst erkennt man bei der 3D-Ansicht, wenn man durch Dungeons oder Städte marschiert, bereits aus der Entfernung, wenn sich Monster nähern (ähnlich wie bei *Dungeon Master*, welches insgesamt gesehen von POOL OF RADIANCE, was Spielwitz und vor allem Komplexität angeht, locker abgehängt wird). Die Portraits der Monster sind auch animiert.

Jede Spielfigur hat jedoch neben dem Paßbild noch eine wandelbare Kampfdarstellung. Die Abenteurer drehen sich in alle Richtungen, marschieren auf Gegner zu oder laufen auch während des Kampfes schon mal weg (was ich bei einem vom Rechner gesteuerten Nichtspielcharakter bereits erlebt habe). Der Sound besteht aus einer ansprechenden Titelmelodie und vielen tollen Effekten (vom Schrittgeräusch bis zum Zischen bei einer der vielen Zaubersprüche). Die Story ist identisch mit dem Brettspielmodul *Ruins of Adventure* von TSR und ist meiner Meinung nach hervorragend erdacht und interpretiert. Die Steuerung der Party erfolgt entweder durch die Tastatur oder über den Joystick. Alle anderen Befehle können ebenfalls wahlweise ausgeführt werden. Die Atmosphäre ist großartig, denn viele Details tragen dazu bei.

Das Preis/Leistungsverhältnis ist bei der gebotenen Qualität und dem auf lange Sicht konstanten Spielspaß völlig in Ordnung. Wer sich immer noch nicht entschieden hat, ob er sich eines der bereits kürzlich erschienenen Fantasy-Rollenspiele oder ein demnächst noch erscheinendes Programm kaufen will, der sollte nicht lange fackeln. Mein Tip heißt POOL OF RADIANCE, denn hier kann man nichts verkehrt machen. Es ist meiner Meinung nach der bislang überzeugendste Versuch, ein rundum zufriedenstellendes und vielseitiges Rollenspiel zu programmieren. Am besten gleich vorbestellen!

Uwe Winkelkötter



Grafik	10
Vokabular	-keins-
Story	11
Atmosphäre	12
Preis/Leistung	10

Hallelujah, sogi!

Programm: The Quest for the Golden Egg Cup, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, England, **Muster von:** Mastertronic.

THE QUEST FOR THE GOLDEN EGG CUP, *Die Suche nach dem Goldenen Eierbecher* also, ist der Titel eines Adventures, das **MASTERTRONIC** unlängst herausgebracht hat. Schon der Titel deutet darauf hin, daß man mit dem neuen Programm an ein Adventure angeknüpft hat, das vor nunmehr bald drei Jahren, ebenfalls als Low-Budget-Spiel, einigen Erfolg erzielen konnte. *The Quest for the Holy Grail*, so der Titel des „Eierbecher-Vorgängers" war ein recht witzig gemachtes Adventure, das in puncto Handlung, Atmosphäre und Grafik durchaus gefallen konnte, umso mehr, als man damals für ein vernünftiges Programm noch einiges auf den Tisch blättern mußte.

Nun, inzwischen kann man bei den Billigspielen immer öfter das ein oder andere Schnäppchen machen, und so zählt auch THE QUEST FOR THE GOLDEN EGG CUP zu jenen Low-Budget-Games, die ihr Geld auf jeden Fall wert sind. Wieder hat MASTERTRONIC ein witziges, amüsantes Adventure geschaffen, dessen Grafiken nicht gerade berauschend sind, gemessen am Preis aber in Ordnung gehen. Die Handlung in Kürze: Gott (Ihr habt richtig gelesen) hat seinen güldenen Eierbecher verloren. Der Spieler, erst vor kurzem in himmlische Gefilde übersiedelt, muß ihn, den Eierbecher, wiederfinden und wird dafür mit einem neuen Leben belohnt. Gelingt es ihm jedoch nicht, seine Aufgabe zu lösen, so gibt's vom lieben Gott auch noch eins auf die Mütze, was in der Praxis eine Strafversetzung in die Hölle bedeutet. Herr im Himmel!

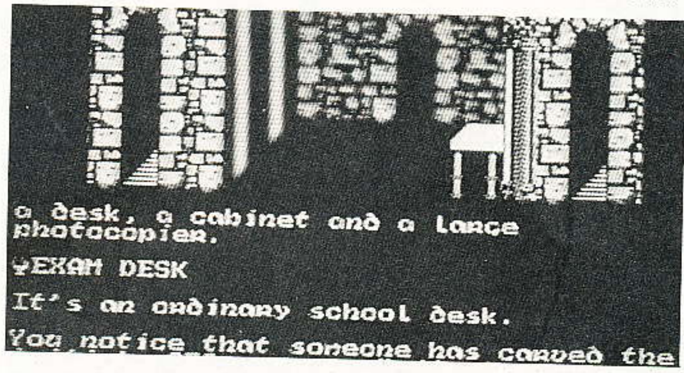


Foto: C-64

Nun geht es also los: Das Abenteuer beginnt in einem Schloß, das allerdings so himmlisch gar nicht anmutet. Man beginnt das Spiel in einer Tempelhalle und inspiziert von dort aus die angrenzenden Räume. Unterwegs findet man allerhand Gegenstände, die für den weiteren Spielverlauf mehr oder weniger (meist weniger) wichtig sind. So entdeckt man beispielsweise ein Gummibadeentchen, magische Bohnen (bloß nicht essen), Schreibtafeln, eine Robe, Jeans, eine Gießkanne, ein goldenes Ei und und und. Was davon sich für welchen Zweck verwenden läßt, werdet Ihr schon herausfinden.

Während man so auf Entdekkungsreise durch Gottes heilige Hallen stiefelt, sorgen witzige Einlagen immer wieder dafür, daß man das Spiel nicht zu verbissen angeht. Ein paar Auszüge daraus will ich Euch nicht vorenthalten. Hat man den Bahnhof erreicht (?), so erfährt man beispielsweise, daß der Fahrkartenschalter aus Gründen des Speicherplatzes geschlossen sei. Oder man findet, am Grund des Brunnens angekommen, ein Schild (Schilder in Adventures, immer eine gute Sache!), auf dem geschrieben steht: „Göttlicher Tempel. Geöffnet montags bis freitags von 8.30 bis 12.00 Uhr. Sonntags geschlossen!"

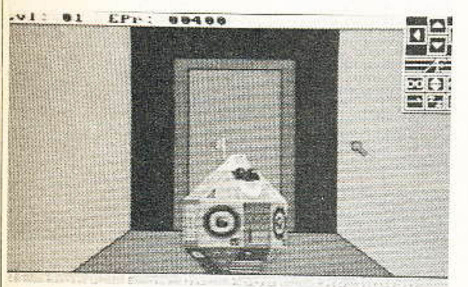
An lustigen Ideen mangelt es dem Programm also nicht. Doch auch krepieren kann man oft genug und auf die verschiedensten Weisen. So ist das Spiel gleichsam spannend wie vergnüglich, insgesamt also unterhaltsam; und das ist es, worauf es ankommt *bz*

Grafik	6
Vokabular	9
Story	8
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	9

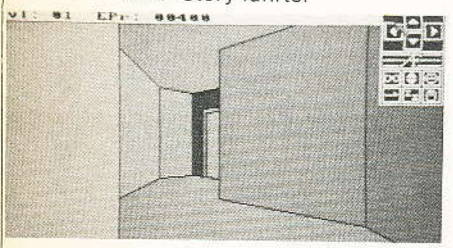


Langweiliger geht's kaum noch

Programm: Alien Fires 2199 AD, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Paragon Software Corporation, 600 Rough Street, Greensburg, PA 15601, USA, **Muster von:** Brötzmann, Postfach 1123, Bad Oldesloe.



Wiedereinmal hat eines der zahllosen Rollenspiele, die derzeit den amerikanischen Softwaremarkt bevölkern, seinen Weg über den Großen Teich zu uns gefunden. **ALIEN FIRES 2199 AD** von **PARAGON SOFTWARE** ist, wie man an der Jahreszahl unschwer ablesen kann, eines jener Rollenspiele mit dem gewissen futuristischen Touch (obwohl das Game schon seit etwa einem halben Jahr in diesen Landen herumgeistert), was wiederum zu einer „nicht zu ernstzunehmenden" Story führte.



Fotos (2): Amiga

Schon seit Urzeiten existiert in den Tiefen des Universums ein besonders edles Völkchen, bekannt als die Time Elders (ich bleibe hier lieber bei den englischen „Fachbegriffen"). Nach großen Mühen erlangte diese Rasse die Unsterblichkeit und entwickelte außerdem noch Methoden, Lebewesen und andere Gegenstände durch die 4. Dimension zu teleportieren, wodurch sie zu intergalaktischen Weltraumpolizisten heranwuchsen und für viele Jahrtausende das Universum von allem Übel befreiten. Als sie jedoch in die Jahre kamen (mit Nachwuchs war das ja nicht so gut bestellt), stellten sie eine neue Truppe zusammen: Die Time Lords.
Ausgestattet mit einem Wiederbelebungsfaktor und einigen anderen Fähigkeiten stellten sie nun die 4-dimensionale Polizeitruppe dar, die auf Befehl ihrer Herren in „Krisengebieten" zum Einsatz kam.
Bald bedrohte jedoch eine neue Gefahr das ganze Universum: Der verrückte Wissenschaftler Samuel Kurtz. In einem Minenkomplex der OCTO tüftelt er gerade an einer Zeitmaschine, mit deren Hilfe er so einiges durcheinander bringen könnte. Als Time Lord besteht nun die Aufgabe darin, .. (genau!).
Doch bevor die große Suche im Minenkomplex nach der Zeitmaschine losgeht, muß man sich erst einmal seinen Sternenkrieger nach altbekannter Role Play-Manier zusammenbasteln. Die „Gesamtschlagkraft" unseres Helden unterteilt sich in sieben einzelne Fähigkeiten (Kampfkraft, Treffsicherheit, Diplomatie, Gewandtheit, Intelligenz, Fähigkeit, versteckte Gegenstände etc. zu finden, und zu guter Letzt Schnelligkeit), deren Grad an Ausprägung in Punkten (0-99) angegeben wird. Zu Beginn gilt es, die Stärken und Schwächen des Time Lords zu bestimmen, indem man 99 Punkte auf die verschiedenen Kategorien (alle stehen am Anfang auf 20) verteilen kann. So wäre es ohne weiteres möglich, einen „hochintelligenten" Ramboverschnitt zu kreieren, womit man aber oft schlecht fährt. Neben der Kampfkraft spielt nämlich auch die Diplomatie eine nicht zu verachtende Rolle, da man in dem Minenkomplex immer wieder auf neue Wesen stößt, die man regelrecht ausfragen muß, um zum Ziel zu gelangen. Hat man nun jedoch einen niedrigen Diplomatiewert, führt eine ausgiebige Befragung zwangsläufig zum Kampf mit dem Wesen, der gerade in der Anfangsphase nicht besonders ratsam ist. Ebenso wichtig sind Schnelligkeit und Gewandtheit, welche in einem Kampf oft den entscheidenden Ausschlag geben. Während des Spieles erhöhen oder erniedrigen sich die einzelnen Werte, was durch verschiedene Aktionen hervorgerufen werden kann (erfolgreicher Kampf etc.). Desweiteren erhält man Experience Points für erfolgreiche Aktionen. Ab einem bestimmten Wert (in der Menüleiste wird angegeben, wieviel EP's man noch benötigt) steigt der Time Lord automatisch einen Level auf, wodurch er schlagkräftiger wird.
Gesteuert wird ALIEN FIRES wahlweise über Maus (mittels Icons) oder Tastatur, was der Komfortabilität anderer Rollenspiele entspricht. Das Iconfeld beinhaltet zum einen die vier Bewegungsrichtungen sowie eine „Kletteroption". Daneben kann der Time Lord noch Gegenstände, Räume und Wesen untersuchen, mit Personen sprechen und Gegenstände einer anderen Person geben. Als letztes existiert noch eine Allroundfunktion, mit der sich Knöpfe betätigen, Gegenstände aufnehmen lassen etc.

Außerdem kann man sich noch darüber informieren, wie es um die eigene Person bestellt ist, was auf einem Extrascreen angezeigt wird.

Trotz allem fällt aber auf, daß man sich nur auf die nötigsten Funktionen beschränkt hat. Es hätte sicherlich zur Spielfreude beigetragen, wären mehr Optionen implementiert worden. Zuerst spaßig, aber auf die Dauer äußerst nervig weist sich die Möglichkeit aus, mit anderen Wesen zu kommunizieren. Jeder Ausspruch der Wesen dröhnt mit einer nicht zu übertreffenden Monotonie aus dem Lautsprecher des Monitors. Leider läßt sich die „Amigastimme" auch nicht abschalten, was bald zu gewissen Aggressionszuständen führt.

Positiv an ALIEN FIRES ist dagegen die ganze grafische Darstellung. Von der grafischen Seite her ist dieses Spiel eines der besten seines Genres. Eine hervorragende 3D-Darstellung der verschiedenen Räume zeichnet dieses Programm aus. Besonders gut hat mir auch das zum Teil sehr verwinkelte Ganglabyrinth gefallen, welches das Orientieren äußerst schwer und das Zeichnen eines Planes unerläßlich macht. Die größte Mühe hat man sich aber mit den Wesen gegeben, die einem von Zeit zu Zeit begegnen. Diese wurden nämlich wirklich mit großer Sorgfalt gezeichnet. Sowas sieht man nicht alle Tage. Dann ist ja alles in Butter, könnte man jetzt meinen. Doch ALIEN FIRES fehlt, das muß „knallhart" gesagt werden, Flair und vor allem Spielfreude. Die meiste Zeit bewegt man sich durch das Ganggewirr, erfreut sich über die schöne Grafik und darüber, daß manchmal Lebewesen auftauchen. Natürlich kann man diese ausfragen oder sogar mit ihnen kämpfen, doch auf die Dauer wird dies allmählich langweilig, da sich einfach zu wenig unternehmen läßt. Darüber hilft auch nicht der relativ hohe Schwierigkeitsgrad hinweg, sondern macht das ganze Spiel vielleicht nur noch trockener und monotoner (kurzum: Tote Hose!).

Alles in allem läßt sich wie so oft nur feststellen, daß eine gute Grafik nicht immer ein Klassespiel auszeichnet. Gerade dies trifft vollkommen auf ALIEN FIRES 2199 AD zu. Dieses Spiel ist vielleicht etwas für „abgestumpfte" Personen oder den **absoluten** Rollenspielfan, doch auch in solchen Fällen würde ich mir dieses Spiel vorher genaustens anschauen. Dem normalen D&D-Fan sei jedoch von diesem Spiel abgeraten.

Torsten Blum

Grafik	10
Handhabung	8
Strategie	9
Motivation	3
Preis/Leistung	5

Maniac Mansion, die Zwote!

Mit **ZAK MACKRACKEN** haben **Lucasfilm Games** nun den Nachfolger zum Supererfolg „MANIAC MANSION" herausgebracht. Daß das Spiel wieder ein solcher Hit werden wird, steht außer Frage. Ob die Programmqualität aber dieselbe wie bei **MANIAC MANSION** ist, oder ob sich die Programmierer auf den Lorbeeren ihres Erfolges ausgeruht haben, das wird die Kopfnuß in einer der nächsten ASMs zeigen. Heute müssen wir uns leider auf einen einführenden Blickpunkt beschränken. Ein schneller Blick auf die Grafik zeigt, daß sich gegenüber Teil eins nicht viel verändert hat. Das heißt, daß es einen nicht gerade zu Begeisterungsstürmen hinreißt, daß die Grafik aber alles in allem recht hübsch und mit einigen Gags ausgestattet ist (z.B. ein in einem Glas umherschwimmender Goldfish, der sich dem Helden bei Annäherung zuwendet).

Der Sound ... naja. Unterhalb des Grafikfensters, in dem die Grafik beim Scrollen gekonnt ruckelt, sieht man wieder die Anweisungen, die man durch die Spielfigur ausführen lassen kann. Auch in diese neue Produktion hat man wieder einen Riesenhaufen Rätsel hineingepackt, was nicht zuletzt die bisherigen Einsendungen an den „Secret Service" bzw. die „Hint Hunt"-Ecke beweisen. Die Vielfalt der anwählbaren Optionen läßt natürlich genug Spielraum zum Herumprobieren mit dem Programm. Erfreulich ist natürlich auch, daß es das Programm für mehrere Systeme geben wird. Diese Systeme werden sein: Commodore 64, Apple II, MS-DOS.

Thomas Brandt



Fotos (2): C-64



Das Filmstudio des Spielekönigs

Programm: Fantavision, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** Broderbund Software, USA, **Muster von:** Amigaoberland, Hohenwaldstr. 26, 6374 Steinbach.

Hand hoch, wer sich noch an die Firma **BRODERBUND** erinnert! Was, nur der ältere Herr mit Glatze? Nun, das wäre vor drei Jahren anders gewesen. Zu dieser Zeit war die Firma mit Superspielen wie *Loderunner* und *Karateka* ganz groß im Geschäft. BRODERBUNDS diesjähriges Comeback soll aber nicht mit einem neuen Spiel eingeleitet werden, sondern mit einem Animationsprogramm für den Amiga namens **FANTAVISION**.

Neben der Programmdiskette enthält die Verpackung eine anschaulich illustrierte (englische) Anleitung, die den Einsteiger Schritt für Schritt in die Welt der Computeranimation einführt. Auf der Diskette befinden sich außer dem eigentlichen Programm noch ein Abspielprogramm für die fertigen Filme und einige erstklassige Animationen des Grafikers Sachs *(Ports Of Call)*.

Der erste Eindruck bei der Bildschirmgestaltung: Total unübersichtlich! Vier Bedienleisten plus Titelzeile lümmeln auf dem Bildschirm herum, und nur ein kleiner Ausschnitt verbleibt zum Editieren einer Szene. Etwas Erleichterung bringt das Ausschalten der Bedienleisten mittels SPACE-Taste. Dem mausgewohnten Benutzer fehlen zwar nun die Schnellmenüs, aber alle Funktionen lassen sich auch durch Tastatursequenzen aufrufen, was nach kurzer Einarbeitungszeit durchaus nicht mehr lästig ist. Beliebige IFF-Bilder können geladen und als Hintergrund verwendet werden. Der Hintergrund ist bei allen Szenen eines Filmes derselbe und kann leider nicht bewegt werden, denn nur Objekte lassen sich bewegen. Auch ein nachträgliches Editieren des Bildinhaltes ist nicht möglich. Nur auf eine einzige Weise kann der Hintergrund verändert werden: FANTAVISION läßt es zu, einen beliebigen Bildausschnitt als Brush zu definieren und an beliebige andere Stellen zu kopieren. Diese Brushes können gedehnt, gestaucht, gezerrt, gedreht und auf noch mehr Arten gedingst werden. Wer aber selbst Hintergrundbilder entwerfen möchte, kommt um den zusätzlichen Erwerb eines Malprogramms nicht herum. Die Bildbestandteile, die dann von FANATVISION animiert werden können, nennt das Programm „Objekte". Aus den Grundformen Rechteck, Kreis und Linie lassen sich beliebige Objekte kreieren. Diesen Objekten sind Farben oder die vom Programm vordefinierten Muster zuzuordnen. Komplexität und Anzahl der Objekte hängen dabei fast ausschließlich von der Speichergröße ab. Die Objekte sind nach Erstellung beliebig verschiebbar und auch in der Form änderbar. Auch die aus dem Hintergrund ausgeschnittenen Brushes können als Objekt verwendet werden.

Mit jeder einzelnen Szene kann sogar ein beliebiger Sound verkettet werden. Erlaubt sind alle digitalisierten Sounds im 8SVX-Format, also IFF-Standard. Das sonst so agile Programm enttäuscht hier durch seine geringen Soundmöglichkeiten, die sich im Zuordnen eines Tonkanals und einer Lautstärke schon fast erschöpfen. Wünschenswert wäre z.B. eine Funktion, die auch das Abspielen komponierter Töne wie z.B. Sonix-Dateien ermöglicht. Trotzdem ist dies schon ein großer Fortschritt gegenüber dem stummen Aegis Animator. Die eigentliche Arbeit mit Fantavision gestaltet sich nun wunderbar einfach (oder einfach wunderbar?). Jeder Film beginnt mit Szene eins. Hier nimmt man zunächst einige wichtige Einstellungen vor, die den ganzen Film betreffen, wie z.B. Auswahl der Farbpalette und der Hintergrundgrafik. Nun beginnt die mühseligste Arbeit, nämlich der Entwurf der beweglichen Objekte. Der Sound wird zuletzt definiert. Ist alles richtig positioniert, dann steht ja eigentlich Szene zwei nichts mehr im Wege. Deshalb klickt man einmal das Feld mit der Aufschrift „Clone" an. Dieses Feld tut nun nichts anderes, als von Szene eins eine exakte Kopie anzufertigen und diese als Szene zwei abzulegen. Der Benutzer hat es nun denkbar einfach: Wenn er eine Bewegung erzeugen möchte, verschiebt er in der neuen Szene eines oder mehrere Objekte per Mausklick in die gewünschte Richtung. Selbstverständlich können die Objekte dabei wieder beliebig gedreht, gestaucht und gedingst werden. Mit anderen Worten: In jeder Szene stehen die selben Editiermöglichkeiten offen. Nur in Szene eins sitzt der Benutzer zunächst vor einem leeren Blatt. In allen anderen Szenen kann er die Kopie einer anderen Szene zum Ausgangspunkt nehmen. Beim Anzeigen eines Films berechnet das Programm dann automatisch alle Zwischenschritte in der Bewegung und zeigt sie an. Selbst Farbübergänge werden auf Verlangen weich umgeblendet.

Sonstige Eigenschaften: FANTAVISION unterstützt alle Auflösungen des Amiga. LORES ist ebenso möglich wie MED-RES, HIRES und OVERSCAN. Dabei ist der Overscan-Modus ein recht guter Ersatz für die fehlende PAL-Auflösung. Das sensationelle an FANTAVISION ist es jedoch, daß außer den normalen zwei bis 32 Farben auch der HAM-Modus zur Verfügung steht! Damit ist Fantavision das einzige Animationsprogramm (außer den Ray-Tracing-Programmen), das HAM zuläßt. Leider führt das nicht zu so guten Ergebnissen, wie es wünschenswert wäre. Jedes Animationsprogramm erfordert schnelle und damit ungenaue Grafikroutinen, und darum sind die im HAM-Modus oft zu beobachtenden farbigen Streifen bei der Animation nicht zu vermeiden. Das macht diesen Modus für professionelle Animationen unbrauchbar. Dafür zeigt das Programm in den anderen Farbmodi, was es kann. Das von anderen Animationen bekannte Ruckeln kann man bei FANTAVISION getrost vergessen. Das Programm ist so unglaublich schnell, daß es auch bei der gleichzeitigen Bewegung mehrerer Objekte nicht ins Schleudern kommt. Endlich einmal ein Programm, das den Amiga nach jetzigem Kenntnisstand voll ausnutzt!

Ein Wort zur Bedienbarkeit: Wer Icons mag, der ist mit den vier Schnellmenüs gut bedient, was leider auf Kosten der Übersichtlichkeit geht. Profis können die Menüs wegblenden. Ansonsten kann ich nur sagen: FANTAVISION ist das erste Animationsprogramm, das selbst ich als „Animationslaie" sofort verstanden habe. Ich weigere mich zu glauben, daß es noch einfacher geht!

FANTAVISION weist zwar kleinere Schwächen im Bereich Sound und Übersichtlichkeit auf. Was bei einem Animationsprogramm zählt, ist aber, wie einfach und schnell sich Animationen herstellen lassen. Und da macht FANTAVISION allen anderen etwas vor. Gäbe es bei den Anwenderprogrammen den Hitstern zu verteilen – Fantavision hätte ihn! Im Moment sind alle meine Bekannten im FANTAVISION-Fieber; je öfter man das Programm benutzt, desto begeisterter ist man von diesem schlichtweg genialen Programm!

Guido Coenen

Positiv: Auch bei 512K voll lauffähig, absturzsicher, unterstützt sämtliche Auflösungen, unglaublich schnell, „narrensicher".
Negativ: Schlechte Soundausnutzung



Ein Interface macht Dampf!

Programm: Disciple DOS 3, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 270 DM, **Hersteller:** Miles Gordon Technology, England, **Muster von:** Delta Soft, Schönwalderstr. 55, 1000 Berlin 20.

Ein Spectrum mit Floppy, geht denn das? Aber klar, und wie! Zwar gab es schon einige Floppysysteme für diesen Rechner, der sich seine Programme immer noch weitestgehend von Kassette reinsaugt, aber keines dieser Dinger war wohl so universell verwendbar wie das **DISCIPLE DOS 3** der **MILES GORDON TECHNOLOGY**. Die Bezeichnung „DOS 3" bezieht sich dabei auf die neueste Version dieses technischen Goldstücks, das wir genau unter die Lupe genommen haben.
Mit Hilfe dieses Interfaces ist es jetzt nämlich möglich, den Specci an jedes beliebige Laufwerk anzuschließen, das über einen Sugart-Bus verfügt. Dieser Bus ist weitverbreitet, so daß es z.B. auch ohne weiteres möglich wäre, ein ST-Laufwerk an das Interface anzustecken. Die technischen Daten sind dabei wahrlich beeindruckend: Die Discs können wahlweise mit 40 oder 80 Tracks formatiert werden, was einer Speichermenge von 380 Kbyte, bzw. 780 Kbyte (double density) entspricht. Benutzt man gar zwei doppelseitige Laufwerke mit doppelter Dichte, so sind bis zu 1,56 Mbyte frei, ohne daß dabei ein Byte des RAM-Speichers belegt wird!
Das Disciple verarbeitet die Datenmengen unglaublich schnell: In spätestens acht Sekunden wird ein File von 128 Kbyte Länge geladen!!! Die Spectrum 128K-User wird's besonders freuen, mußten sie doch bis jetzt bis zu 10 Minuten beim Einladen eines Programmes warten! Komplizierte Eingaben oder neue Befehlssätze braucht Ihr aber für die Benutzung dieses Wunderdings nicht zu lernen, denn das DOS 3 fügt sich nahtlos in das normale Betriebssystem ein und ist voll kompatibel zu normalen Microdrive-Befehlen. Aber es geht natürlich noch einfacher: Nach der Eingabe von CAT 1 erscheint das Directory der jeweiligen Disc, wobei die Programme durchnummeriert sind. Tippt man nun z.B. LOAD p1, wird Programm Nr. 1 eingeladen. Einfacher geht's nimmer, oder?
Das Disciple kann aber natürlich noch mehr, als nur Programme zu laden und speichern. Die Entwickler haben dem Disciple nämlich noch ein Druckerinterface, zwei Joystickports, zwei Schnittstellen für die Kommunikation mit bis zu 63 Computern gleichzeitig und eine „Snapshot"-Funktion beschert. Daß dabei der normale Spectrum-Bus weitergeführt wird, versteht sich von selbst.

Positiv: unglaublich schnelle Ladezeiten, hohe Schreibdichte, zwei Standad-Sinclair-Joystickports, Druckerinterface, perfekte Anpassung an fast alle Floppys und Drucker, weitreichende Vernetzungsmöglichkeiten, simple Befehlssyntax, kopiert fast alle Software, gute Hardware-Dokumentation und Handbuch, Spectrum-Bus wird durchgeführt, eigenes RAM für Execute-Files.
Negativ: „Snapshot" saved nicht tatsächliche Programmlänge, umständliche Namensgebung der Programme.

Das Druckerinterface arbeitet übrigens mit Centronic- oder Epson-kompatiblen Druckern zusammen und läßt sich problemlos mit dem mitgelieferten Systemfile anpassen. Dieses Systemfile nimmt auch alle anderen Einstellungen vor, die die Floppy und Computer-Kommunikation betreffen. Sind alle Fragen des Systemfiles beantwortet, wird dieses Programm auf Disc abgesaved. Es ist nichts anderes als das DOS des Disciple und muß nach Netzunterbrechung immer neu mit RUN von der Disc gebootet werden. Normale Resets übersteht das DOS aber schadlos, denn das Disciple hat einen eigenen Speicher. Ärgerlich wird's nur dann, wenn weitere Peripherie an den durchgeführten Datenbus angeschlossen wird (z.B. ein Multiface), die das Disciple zum Absturz bringt (in seltensten Fällen kann dies auch mit eingeladenen Programmen passieren). Aber auch dagegen kann sich der User wappnen, indem er den „Hemmknopf" drückt. Dieser seltsame Knopf schaltet das Betriebssystem nämlich aus. Um wieder ins DOS zu gelangen, muß der eingerastete Knopf lediglich nochmal gedrückt werden.

Okay, widmen wir uns jetzt noch der wahrscheinlich wichtigsten Funktion des Disciples, dem Anlegen von Sicherheitskopien auf Disc, denn – wer möchte denn nicht endlich seine teuflisch gut geschützten Games von Kassette auf Diskette rüberziehen? Nichts einfacher als das!

Jedes Programm kann mit dem „Snapshot-Button" auf Disc rübergezogen werden. Lädt man es dann wieder, wird es genau da gestartet, wo es beim Abspeichern gestoppt wurde. Auch Screens lassen sich so absaven, wobei auch zwei Screens gleichzeitig auf einem Drucker ausgegeben werden können. Wer besonders viel Speicherplatz braucht, kann seine Maschinensprachprogramme sogar noch als Execute-File im DRAM des Disciple ablegen. Gestartet wird es dann automatisch nach dem Laden an der angegebenen Adresse.
Bei meinem Test zeigte sich, daß mit dem Snapshot-Button ca. 95% aller professionellen Software abgesaved werden kann. Nur bei *Vixen* und *Tai Pan* weigerte sich der Spectrum nach dem erneuten Einladen beharrlich, daß Programm wieder zu starten. Leider wird beim Absaven auch nicht der tatsächlich benutzte Speicher auf der Diskette abgelegt, sondern nur 48 oder 128K-Files. Diese Files haben zudem keine variablen Namen, sondern werden vom Disciple mit „Snap A", „Snap B", usw. durchnummeriert. Will man diese Namen ändern, ist eine ERASE (Programmname) TO (Programmname)-Anweisung notwendig. Hätt's nicht ein bissel simpler sein können?
Alles in allem ist das DISCIPLE aber ein starkes Stück für den Specci, das diesen Computer sicherlich aufwertet und für neue Anwendungen nutzbar macht. Die Möglichkeiten dieses Interfaces sind so vielfältig, daß ich jedem, der das nötige Kleingeld besitzt, das Disciple ans Herz legen möchte. Für den Spectrum gibt's derzeit wohl nichts besseres.

Michael Suck

Neues vom „IBM-Papst"!

Programm: Norton Utilities, Advanced Edition, **System:** IBM-kompatibler PC, **Preis:** ca. 350.-, **Hersteller:** Peter Norton Computing Inc., 2210 Wilshire Blvd. 186, Santa Monica, CA 90403, USA. **Muster von:** RWL PC-Soft, Reutlinger Str. 31, 7146 Tamm.
Wer kennt ihn nicht, den 'Ober-Guru' des IBM-PC, den Mann, dessen Name in der MS-DOS-Welt schon fast so etwas wie eine Legende ist – **Peter Norton.** Neben seinem bekannten *Programmer's Guide* ist er vor allem durch die *Utilities,* einem dicken Bündel nützlicher Hilfsprogramme, die dem geplagten PC-Anwender das Leben erleichtern, berühmt geworden. Diese liegen nun in der **Version 4.0 & ADVANCED EDITION** vor, und ich hatte die Ehre, sie mir ansehen zu dürfen.
Es handelt sich um eine Palette von 23 (!) einzelnen Programmen, die mit Hilfe des „Norton Integrators" (NI) bequem aufgerufen werden. Direktes Laden der einzelnen Programme aus DOS heraus ist natürlich auch möglich, der NI aber liefert zu jedem dieser Werkzeuge automatisch eine Kurz-Beschreibung. Sämtliche Utilities sind noch mit zusätzlichen Hilfsbildschirmen ausgestattet, so daß man mit den „Nortons" arbeiten kann, ohne ein einziges Mal ins Handbuch sehen zu müssen.
Auf einen Nenner gebracht sind die „Nortons" ein hochentwikkelter Disketten-Monitor, mit dem in komfortabler Weise so ziemlich alles möglich ist. So kann man sich über die verschiedensten Dinge detaillierte Informationen geben lassen, wie z.B. Disketten-Aufzeichnungsformat, Sektoren-Belegung, usw., und mit „System Informations" u.a. den bekannten „Norton Faktor" berechnen, ein Vergleich der PC-Leistung zum IBM-XT.

Man kann die Diskette nach bestimmten Daten durchsuchen, Dateien auf Schreib/Lese-Fehler testen und Disketten (auch Festplatte) auf Zuverlässigkeit prüfen, schadhafte Bereiche markieren (so daß DOS nichts mehr darauf schreibt) und evtl. sogar Daten aus einem schadhaften Bereich retten. Natürlich kann man auch auf „versteckte" Dateien (z.B. IBMIO.SYS) zugreifen und Datei-Attribute (z.B. READ-ONLY) ändern. Auch das Sortieren von Directory-Einträgen ist komfortabel.
Das Kernprogramm bilden die eigentlichen „Norton Utilities" (NU), mit denen man sich den Disketten-Inhalt ansehen und einzelne Bytes gezielt ändern kann. Man kann Datei-oder Sektor-orientiert vorgehen, und die NU's stellen sogar je ein Spezial-Menü für die Manipulation des Boot-Sektors, der FAT- und der Directory-Area zu Verfügung. Aber Vorsicht, das ist kein Spielzeug! Nur all zu leicht kann man durch Manipulation von Spur 0 eine Diskette für DOS komplett unleserlich machen!
Die vornehmste Aufgabe des ganzen Pakets aber ist das Retten versehentlich gelöschter Daten. Vielfältig ist die Unterstützung, die der verzweifelte Anwender von Peter Norton bekommt. „Quick Unerase" stellt blitzschnell und Dialog-gesteuerte Dateien wieder her (DOS ist nämlich ganz schön faul, es löscht die Daten nicht richtig, sondern ersetzt den ersten Buchstaben des Datei-Namens durch den Wert 229, wodurch die Datei für MS-DOS aufhört zu existieren), mit „Unremove Directory" sogar ein komplettes Verzeichnis.
Die NUs können auch Reste von Dateien retten, deren Sektoren von anderen Daten bereits teilweise berschrieben worden sind.
Zwei besondere Höhepunkte sind „Format Recover", das eine versehentlich formatierte Festplatte wieder restauriert, und „SpeedDisk". Durch häufiges Löschen und Hinzufügen können die Sektoren einer Datei nicht mehr unmittelbar hintereinander auf der Diskette angeordnet sein, sondern weit verstreut liegen, wodurch die Zugriffszeit auf diese Datei gewaltig steigt. „SpeedDisk" organisiert die belegten Sektoren um, so daß alle Dateien „an einem Stück" auf der Platte zu liegen kommen.
„File Info" ergänzt den Datei-Namen um einen kurzen, beschreibenden Text. Mit „Beep" kann man Töne und ganze Melodien erzeugen. „Ask" wertet einen Tastendruck aus und übergibt den Code als sog. Error-Level an DOS. „Ask" und „Beep" sind gedacht für die Programmierung eigener Batch-Dateien (und genau das, was in MS-DOS fehlt!).

Positiv: Sehr viele, z.T. einmalige Funktionen, viele Hilfsbildschirme, unerreicht stark beim Retten gelöschter Daten, liefert detaillierte System- und Disketten-Informationen, unterstützt jegliche Manipulation an Disk/Festplatte.
Negativ: Menüführung teilweise sehr umständlich, Handbuch nur in Englisch.

Zuguterletzt gibt es zwei 'gefährliche' Programme, „WipeFile" und „WipeDisk", mit denen Daten tatsächlich physikalisch gelöscht werden können, indem die entsprechenden Bereiche auf der Disk mit einem beliebigen Byte-Wert (mehrmals) überschrieben werden. Diese Programme erfüllen sogar die Sicherheits-Bestimmungen der US-Regierung.
Zum Handbuch wäre zu sagen, daß leider keine einzige Abbildung darin enthalten ist, ansonsten ist es sehr ordentlich und übersichtlich aufgemacht, wirklich vorbildlich. Als Beigabe gibt es eine kleine Broschüre, in der knapp, präzise und doch überraschend allgemeinverständlich (typisch Peter Norton) alles Wesentliche (auch einige Feinheiten) zum Thema Diskette erklärt sind. Gute bis sehr gute Englisch-Kenntnisse sind allerdings Voraussetzung, denn von Handbuch und Broschüre gibt's keine deutsche Übersetzung.
Die „Norton Advanced" stehen auf dem Markt ziemlich konkurrenzlos da, nur die *PC-Tools de Luxe* (siehe ASM 3/88!) könnten eine Alternative sein, aber es gibt auch deutliche Unterschiede. So bieten die PC-Tools zwar einen Text-Editor, ein Bakkup- und Cache-Utility, die Nortons dafür aber „File Info", „WipeFile/Disk", „Ask", „Beep" und detailliertere Disk- und System-Informationen. Nur bei den Nortons ist das Directoy-Sortieren auch interaktiv möglich, d.h., daß man jeden Eintrag gezielt positionieren kann, bei PC-Tools ist man auf die alphabetische Reihenfolge festgelegt. PC-Tools orientieren sich stärker an den Belangen eines MS-DOS-Anwenders und bieten eine Verbesserung und Erweiterung (z.B. MOVE, COMPARE) der MS-DOS-Befehle, wohingegen die Nortons wesentlich stärker sind, wenn man in die Tiefe der Disk-Bytes dringen und z.B. gelöschte Daten retten will. Was die Benutzer-Führung betrifft, bieten die Nortons zwar wesentlich mehr und bessere Hilfsbildschirme, die Menü-Struktur ist aber viel umständlicher (viele Menüs mit jeweils nur wenigen Wahlmöglichkeiten).
Zusammenfassend wären die PC-Tools de Luxe eher für jemanden geeignet, der sich den Anwender-Alltag erleichtern will; der (angehende) Disketten-Profi aber dürfte kaum an den „Norton Advanced" vorbeikommen. *Stephan de la Motte*

„Speccy diskutiert Kurven!"

Programm: Kurdis, **System:** Spectrum, **Preis:** 30,– DM, **Hersteller:** Friedemann Seebass, Hüninger Straße 28, 1000 Berlin 33.

Wenn es für Sie zutrifft, daß Sie a) einen Spectrum besitzen und b) gleichzeitig zu den armen Schw... gehören, die noch die Schulbank drücken, dann könnte sich das Programm **KURDIS** von **F. SEEBASS** für Sie als außergewöhnlich nützlich erweisen, sofern Kurvendiskussion auf dem Lehrplan steht. Ich denke da in erster Linie, ebenso wie der Autor des Programmes, an die Schüler der gymnasialen Oberstufen.
Da dieses Thema auch erst kürzlich auf meinem Lehrplan stand, sind meine Erinnerungen an die Begriffe Extrempunkte, Wendepunkte, Nullstellen, Ableitungen,... noch recht frisch. Damit auch die letzte Hemmschwelle vor dem Programm abgebaut wird, gibt es noch eine sehr gute, witzige und leicht verständliche Anleitung für das Programm – in Deutsch natürlich. Einige Vorkenntnisse sollte man jedoch mitbringen.

Was kann Kurdis? Kurdis ist in der Lage, beliebige zweidimensionale Funktionen und Kurven in der X-Y-Ebene grafisch darzustellen und ausführlich zu analysieren (auch Flächen- und Kurvenintegrale). Zur grafischen Darstellung sind Zusammensetzungen aus bis zu drei Teilfunktionen/-kurven möglich. Es würde hier zu weit führen, auf Einzelheiten der Kurvendiskussion einzugehen, der Vollständigkeit halber aber noch etwas über die Programmoptionen:

Man kann (selbstverständlich!) den Definitionsbereich eingeben, in Y-Richtung verschieben, die Y-Achse strecken, eine Grafik ins RAM speichern, eine Wertetabelle erstellen, einzelne Funktionswerte ausgeben lassen, die erste Ableitung zeichnen, Integrale errechnen, usw., aber auf jeden Fall genug. Dem mathematikinteressierten Schüler wird es genügen.
Zwar kann Kurdis nur die Rechenarbeit übernehmen (ein bißchen Zeichnen natürlich auch), aber das Prinzip der Kurvendiskussion müßte man schon verstehen, damit das Programm „was bringt". Als große Hilfe dient es z.B. beim Überprüfen der Rechnung sowie der Zeichnung des Funktionsgraphen (mein Gott, was hab'ich schon für'n Mist gezeichnet). Insofern stellt Kurdis schon eine große Hilfe dar, zumal auch das 50 Seiten starke Handbuch recht ausführlich auf alle Funktionen eingeht. Natürlich fehlen auch Beispiele, Druckeranpassung, Microdrive-Anpassung und die Dokumentation der Programmvariablen (das Teil ist in Basic geschrieben, etwas langsam daher, aber trotzdem gut). Mir hat's sehr gut gefallen.

Positiv: unglaublich viele Funktionen, ausführliches Handbuch, einfach zu verstehen, sehr hilfreich bei Rechen- und Zeichenkontrolle.
Negativ: Programm ist in Basic geschrieben (stört aber kaum)

KURDIS beweist zudem, daß man für solche Rechen- und Zeichenaufgaben auch auf Rechner wie ST oder Amiga verzichten kann. Das Programm gibt es übrigens nicht nur beim Autor, sondern auch bei Kai Uffenkamp, Gartenstr. 3, 4904 Enger und bei E. Reitemann, Füllenbachstraße 11, 4000 Düsseldorf 30. „Kontakte, die Sie nutzen sollten!"

Peter Braun



Programmierhilfe in dBase III-Plus

Programm: db-Menu, **System:** IBM AT und Kompatible, **Preis:** ca. 210 Mark, **Hersteller:** EDV-Beratung Hans Bossek, Tassiloweg 8, 8130 Starnberg, **Muster von:** siehe Hersteller.

Viel Arbeitszeit ist notwendig, um Eingabemasken zu erstellen. Mit **DB-MENU** senken dBase-Programmierer diese Entwicklungszeiten um 50 bis 80 Prozent !

„Gute Software ist auch optisch anprechend zu programmieren." Diesem Umstand Rechnung zu tragen ist schwierig und zeitraubend. Insbesondere dBase-Programmierer wissen, wieviel Nerven es kostet, eine ansprechende Eingabemaske zu generieren. Hilfreich ist in diesem Fall der Menügenerator DB-MENU. Mit diesem, selbst in dBase erstellten Utility sind Auswahlmenüs komfortabel und einfach zu gestalten. Grundlage von DB-MENU sind Windows (Fenster). Inhalte der Fenster sind vom Anwender frei definierbar. Im Gesamtsystem unterscheidet DB-MENU zwischen 4 Ober- und diversen Unterfenstern (s. Bild 1.0). Die 4 Oberfenster sollten verschiedene Anfangskennziffern haben, da in diesem Fall zusätzlich zur Cursorsteuerung Untermenüs auch über Anfangsbuchstaben wählbar sind. (Beispiel Bild 1.0: „A" zeigt das Auftragswesenfenster und „B" das Buchhaltungsfenster.) In Oberfenstern sind bis zu 14 Zeichen anzugeben, DB-MENU zentriert automatisch! (Siehe Bild 2.0). Sind alle Oberfenster definiert, erwartet der dBase-Menügenerator Eingaben zu den Unterfenstern der Oberbegriffe sowie, falls gewünscht, Eingaben für ein Hilfefenster. Sind diese Texte definiert, ist Punkt „Eingabemasken generieren" optisch beendet. Was noch über den dBase-Befehl MODIFY COMMAND anzugeben ist, sind die Funktionen, die auszuführen sind, wenn ein Programm über die DB-MENU erstellte Maske aufgerufen wurde. Farben für SAY- und GET-Darstellungen können ebenfalls definiert werden.

Ein fleißiges Helferlein

DB-MENU spart viel Zeit beim Gestalten von dBase-Masken. Innerhalb von 10 bis 20 Minuten sind Programmierer dieser Datenbank in der Lage, Menüs mit DB-MENU zu erstellen und den Vorteil der Zeiteinsparung voll zu nutzen. Da DB-MENU in dBase geschrieben wurde, ist als Basisgerät ein AT-kompatibler Computer anzuraten. Bei einem XT-System mit 4,77 MHZ ist db-Menu aufgrund der hohen Flexibilität zu langsam. Fazit: Für 220 Mark eine große Hilfe für Computeranwender, die öfter Programme in dBase III-Plus erstellen.

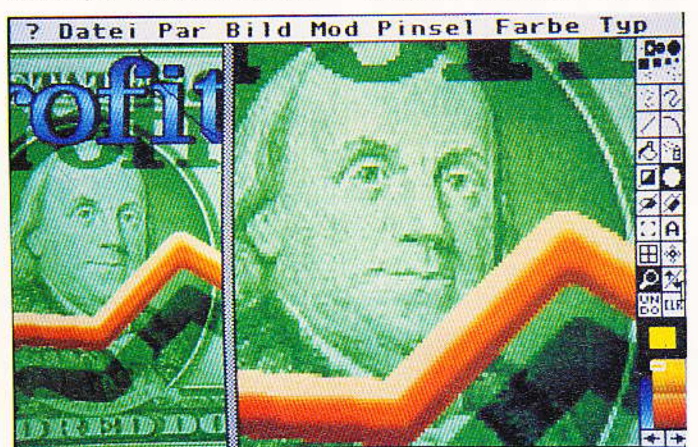
Wenzel

Positiv:
Einfache Erlern- und Bedienbarkeit, erstellte Masken in dBase-III-Plus-Quellcode, per dBase-III-Plus-Compiler compilierbar, im Preis interessant.
Negativ:
Etwas langsam in dBase III-Plus (läßt sich durch Compilieren beheben)

Ein Meisterwerk kehrt zurück!

Programm: Deluxe Paint II PC, **System:** MS-DOS mit min. 640kByte, **Preis:** ca. 300 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Markt & Technik AG, Haar.

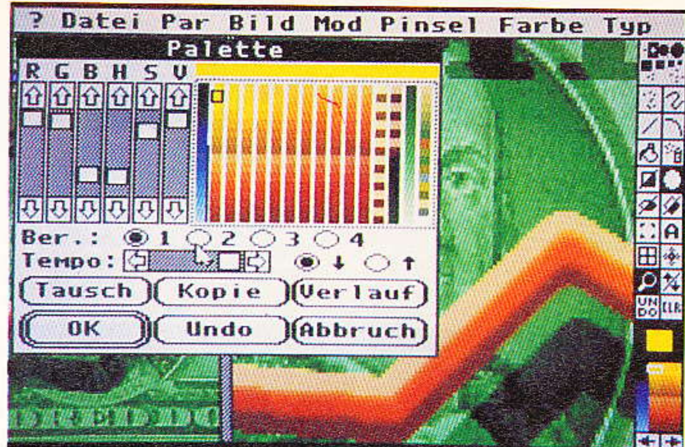
DELUXE PAINT II ist bereits seit 1985 ein fester Begriff für jeden Amiga-Besitzer. Es ist mehr als nur ein einfaches Grafikprogramm, zumindest auf dem Amiga stellt es alles andere in den Schatten. Aus diesem Grunde wurde es zu einem Amiga-Standardprogramm, welches übrigens auch von den meisten Softwarehäusern eingesetzt wird.
Jetzt versucht die Herstellerfirma **ELECTRONIC ARTS**, diesen Erfolg noch einmal zu wiederholen, indem Sie DELUXE PAINT auch für den PC anbietet. Beim PC muß sich DELUXE PAINT allerdings gegen harte Konkurrenz durchsetzen, wobei *Paintbrush* oder *Dr. Halo* sicherlich harte Brocken sind. Ich war gespannt, was DELUXE PAINT diesen Programmen entgegenzusetzen hat, und habe mir eine der ersten Versionen besorgt.
Angenehm überrascht war ich, als ich feststellte, daß das Programm bereits mit einem deutschen Handbuch ausgeliefert wird. Das Programm selbst befindet sich auf einer einzigen Diskette. Eine zweite Diskette enthält Bilder und Pinsel für die ersten Übungen. Das Programm ist äußerst einfach zu installieren, denn eine vorhandene Batch-Datei legt Unterdirectorys an und kopiert die einzelnen Files entsprechend. Eine Festplatte ist zwar nicht unbedingt erforderlich, jedoch zu empfehlen. Erforderlich ist allerdings eine Speicherkapazität von 640 KByte, wobei über 200K alleine schon vom Programm selbst verwendet werden. Dafür wurde auf die lästigen Overlay-Dateien ganz verzichtet, praktisch alle Funktionen arbeiten, ohne vorher nachladen zu müssen. Besonders viel Wert wurde auf die Unterstützung zahlreicher Grafikkarten gelegt. So werden praktisch VGA, MCGA, EGA, CGA, HERCULES sowie Tandy und Amstrad-Adapter unterstützt. Es versteht sich von selbst, daß DELUXE PAINT seine Eigenschaften um so besser ausspielen kann, je leistungsfähiger die Grafikkarte ist. Mit einer CGA-Karte wird man wohl kaum glücklich werden, eine EGA Karte sollte es schon sein. Nachdem man DELUXE PAINT aufgerufen hat, muß zuerst die Grafikkarte bzw. die Auflösung angewählt werden. Da wir eine recht leistungsstarke ATI-VIP Karte zur Verfügung hatten, wählten wir natürlich gleich die Auflösung von 640x480 mit 16 Farben. Wenige Sekunden danach meldet sich das Programm mit der gewohnten Menü-Technik: Oben eine Pull-down-Menüleiste und rechts die Darstellung der verschiedenen Grafikwerkzeuge sowie die zur Verfügung stehenden Farben.



Fotos (2): PC-Version

Auf den ersten Blick wirkt Deluxe Paint im Vergleich zu *Paintbrush* eher mager als komfortabel. Die Anzahl der Werkzeuge schien gering, und Muster waren überhaupt nicht vorhanden. Auch aus den Pulldown-Funktionen wie Perspektive oder Hintergrundsperren wird man auf den ersten Blick nicht schlau. Tatsächlich verhält sich das Programm zu den bisherigen PC-Zeichenprogrammen sehr ungewöhnlich, so daß einem doch das Lesen des Handbuchs nicht erspart bleibt.
Hat man erst einmal die ersten Seiten durchgelesen, so stellt man schnell fest, daß DPAINT II unglaublich viel leistet. Der große Unterschied zu den bisherigen Programmen besteht darin, daß die meisten Operationen über den sogenannten Pinsel ausgeführt werden. Unter Pinsel versteht man die Form des Zeichenstiftes. Zwar sind, wie bei anderen Programmen, schon mehrere Pinsel zur Auswahl vorhanden, jedoch kann man auch eigene Pinsel verwenden. Das Erstellen eines Pinsel erfolgt nicht über ein übliches Pinsel-Window, sondern einfach durch das Ausschneiden eines beliebigen Bildinhaltes. Der Pinsel wird dabei ähnlich wie ein Bild verwaltet, deshalb ist es möglich, ein Bild als Pinsel oder ein Pinsel als Bild einzuladen. Mit dem Pinsel läßt sich bei DPAINT aber

noch wesentlich mehr machen, als einfach nur zu malen. So kann man zum Beispiel ein ganzes Objekt von einem Bild in ein anderes bewegen. Man kann sich praktisch eine ganze Bibliothek von Figuren und Symbolen anlegen und diese später zum Erstellen eines Bildes heranziehen. Aber auch das Rotieren, Verschieben oder sogar Verbiegen eines Pinsels macht keine Probleme. Im Gegensatz zu den meisten anderen Programmen lassen sich Bildschirmausschnitte stufenlos rotieren – eine fantastische Eigenschaft. Das Verbiegen ist sicherlich ein weiteres Feature, das DPAINT vorbehalten ist.
Aber es kommt noch viel dikker! Neben den üblichen Standard-Funktionen wie FILL, LINE, BOX, CIRCLE, ELLIPSE, SPRAY, UNDO usw. besitzt DPAINT auch einen Perspektive-Modus. In diesem Modus lassen sich Bildschirmausschnitte (Pinsel) perspektivisch verändern. Nachdem man einen Betrachtungspunkt festgelegt hat, kann ein Objekt um alle drei Achsen gedreht werden. Ja, richtig, ich meine drei Achsen, wobei zu den üblichen x- und y-Achsen die Tiefenachse z hinzukommt. Es ist einfach unglaublich, was sich für Effekte mit dieser Funktion erzielen lassen. Ein Teppich läßt sich einfach nach hinten umkippen oder an die Decke kleben. Auch ein fliegender Teppich, der gerade eine Kurve dreht, macht keine Probleme. Aber auch das perspektivische Ausfüllen von Flächen ist machbar. Nachdem man sich für einen gewünschten Farbverlauf entschieden hat, wird ein Objekt mit richtigem Licht/Schattenverhältnis ausgefüllt. Dies läßt sich auch mit einem neuem Pinsel kombinieren, wobei das Muster des Pinsels zum



Füllen verwendet werden kann. So erklärt sich auch die Tatsache, daß keine Muster im Menü zu finden sind. Man macht seine Muster einfach selbst und legt sie als Pinsel ab. Einfach, aber dennoch gut, nicht wahr? Über das Pulldownmenü BILD erreicht man jedoch noch eine Reihe weiterer sinnvoller Funktionen. So lassen sich bestimmte Farben vor Überschreiben schützen. Auch das Zeichnen auf mehreren Bildschirmebenen wird unterstützt. Schützt man beispielsweise den Hintergrund, so können im Vordergrund Veränderungen vorgenommen werden, ohne die Hintergrundgrafik zu gefährden. Eine besonders interessante Funktion ist auch das GLÄTTEN. Unsaubere Kanten und Farbübergänge werden praktisch automatisch beseitigt. Auch das nachträgliche Schattieren ist eine feine Sache.
DPAINT verwaltet zwei Bildschirmseiten, wobei jedoch das Format eines Bildes weit über das der Auflösung hinausgehen darf. Mittels der Cursortasten schiebt man einfach den gewünschten Bildausschnitt ins Sichtfenster. Zum Beschriften von Grafiken stehen 16 verschiedene Schriftarten bereit. Leider kann die Schriftgröße nur bei wenigen Schrifttypen verändert werden. Hier hat *Paintbrush* sicherlich einen Vorteil zu verzeichnen. Ein Vorteil von DPAINT ist wiederum die Tastenbelegung. Praktisch alle Funktionen lassen sich über Tasten abrufen, was ich für sehr sinnvoll halte.
Natürlich lassen sich die einzelnen Bilder auch auf einem Drucker ausgeben. Unterstützt werden hier praktisch alle wichtigen Druckertypen wie z.B. EPSON, OKI, NEC, LASERJET oder PAINTJET. Wie schon bei *Paintbrush* ist auch das Ausdruckformat frei wählbar.
Ich glaube, hier muß ich langsam zum Ende kommen, der Umfang der DPAINT-Funktionen würde sonst den Rahmen der Anwenderecke sprengen. Vergleicht man schließlich die Eigenschaften von DPAINT mit bisherigen PC-Grafikprogrammen, so scheint mir DPAINT das bis jetzt leistungsstärkste zu sein. Insbesondere die perspektivischen Möglichkeiten gehen weit über die anderer Programme hinaus. Leider gibt es auch bei DPAINT einen Haken: Die Ausführungszeit vieler Operationen läßt zu wünschen übrig. Im Vergleich zur Amiga-Version arbeitet das Programm 3-6 mal langsamer. Ein Turbo XT oder besser noch ein AT ist deshalb empfehlenswert. Auch der Speicherbedarf des Programmes ist gigantisch, aber auch verständlich. Funktionen wie Hintergrundsperren führen nicht selten zu Meldungen wie „Kein Speicherplatz mehr vorhanden". Gerade wenn man mit höheren Auflösungen arbeitet wie z.B. VGA macht sich dieser Nachteil immer öfter bemerkbar. Die interessantesten Funktionen lassen sich dann oft nur teilweise nutzen. Zwar unterstützt das Programm auch zusätzliche Speicherbausteine, aber wer kann sich sowas schon leisten. Auch das IFF-Format, in denen die Bilder abgespeichert werden, scheint mir nicht das kürzeste zu sein. Eine nützliche Hilfe sind allerdings die beiden Utilities CAMERA und CONVERTER. Sie erlauben es, praktisch jede beliebige Bildschirmgrafik von DPAINT bearbeiten zu lassen. Grafiken von *Paintbrush, Microsoft Window, MacPaint* lassen sich sogar direkt konvertieren. Alles in allem ist DPAINT also eine wirkliche Alternative zu vorhandenen PC-Grafikprogrammen, auch wenn der Abstand nicht so groß ist wie beim Amiga.

Frank Brall

Positiv: Zahlreiche Pinseloperationen wie Biegen, Rotieren, usw; unterstützt fast alle Grafikkarten und Drukker; Speichererweiterungen werden voll genutzt; leistungsstarke Funktionen zur perspektivischen Gestaltung; Farbverläufe und Farbanimation möglich; Teilbereiche lassen sich vor Überschreiben schützen.
Negativ: Benötigt viel Speicherplatz; Funktionen teilweise sehr langsam.

Rund um den Bootblock

Programm: Quinto-Utility-Pack, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Quinto-Soft, **Muster von:** Roland Toonen, Kevelaer.

Utility-Packs sind ja inzwischen zu einer Modeerscheinung geworden. Hier ist nun die Vorstellung des neuesten Sprosses aus der Utility-Familie. Es handelt sich hierbei um eine Sammlung von kleinen Programmen, die fast alle mit dem Bootblock des Amiga zu tun haben. Das erste Programm nennt sich ScreenP. Nachdem dieses Programm gestartet wurde, überwacht es unabhängig von anderen Programmen die Tastatur, den Joystick und die Maus. Wurde ca. 1,5 Minuten lang keines dieser Eingabegeräte betätigt, so schaltet ScreenP den Bildschirm aus. Bei der kleinsten Bewegung wird der Bildschirm dann wieder aktiviert. Damit soll verhindert werden, daß sich Grafiken oder ähnliches in die Maske des Monitors einbrennen.
Die Programme zwei und drei sind in ihrer Funktion beinahe identisch. Beide legen ein Menü an, über das Programme gestartet werden können. Während Makecat so arbeitet, daß es das Menü-Programm in die Startup-Sequence einbaut, tut Bootcat das, was eigentlich sein Name verrät: Es schreibt das Menü-Prg. in den Bootblock, wo es dann sofort angezeigt wird.
Wirklich gut zu verwenden ist Nfstall. Hinter diesem Namen verbirgt sich ein neuer Install-Befehl, der in der Lage ist, ein kleines Programm in den Bootblock zu schreiben, welches beim Booten das Fast-RAM (Speichererweiterung) des Amigas ausschaltet. Damit sind dann auch die Programme lauffähig, die keine Speichererweiterung vertragen.
Virus Kill v1.3. Ein Virus-Killer, was sonst? Zu jedem Utility-Pack scheint ein Virus-Killer zu gehören. So auch beim **QUINTO PACK** von **ROLAND TOONEN.** Dieser Killer ist aber nur für die bereits veralteten Viren zu gebrauchen (Byte Bandit, SCA). Trotzdem ist eine gute Funktion enthalten. Es läßt sich nämlich ein Titelbild abspeichern (im Bootblock). Fehlt dieses Bild dann beim Booten einmal, so weiß man wenigstens, daß man sich wieder mal einen Virus eingefangen hat.
Fazit: Im Quinto-Utility-Pack sind brauchbare kurze Programme enthalten. Der Preis erscheint gerechtfertigt. Die Anleitung ist zwar nicht üppig, aber ausreichend. Wer eine solche Sammlung von Utilities noch nicht besitzt, für den ist es sicherlich eine gute Anschaffung. Gegenüber anderen Utility-Packs bietet es aber keine wesentlichen Änderungen.

Ottfried Schmidt

Positiv: Programme wie Nfstall, Bootcat und Screen sind gut zu gebrauchen.
Negativ: Virus-Killer veraltet.

Das pfundige Kraftpaket

Programm: STOS, **System:** Atari ST (was sonst?), **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Mandarin Software, England, **Muster von:** Mandarin Software.

Wer einen Atari ST besitzt und bis jetzt einmal in BASIC versucht haben sollte, ein komplexeres, schnelles Programm zu schreiben, wird es wohl schnell wieder sein gelassen haben. Die einzige Alternative zum schwachen, langsamen ST-Basic war bisher das hervorragende GFA-Basic. Nun betritt noch ein Programm die Arena, das noch mehr leisten soll, als es in BASIC bisher möglich war: **STOS-BASIC**!

STOS ist in erster Linie eine Spiele-Sprache, denn sie wurde speziell für all die entwickelt, die mit einer simplen, leicht verständlichen Befehlssyntax komplexe Games schreiben wollen. Als Anwender hat **MANDARIN** dabei aber nicht nur die Hobbyprogrammierer im Auge, sondern auch die Profis, die, so hofft man, nun STOS als universelles Tool verwenden werden. In Frankreich, dem Entstehungsland von STOS-BASIC, wurde bereits ein neues Produkt mit dem Namen **SKATE BALL** von **UBI SOFT** mit STOS programmiert. Gesehen hab' ich das Ding noch nicht, aber ich bin ja mal gespannt...

Ganz im Ernst: Die Möglichkeiten dieser Sprache, die auf drei Disketten (inklusive Sprite-, Raum-, Zeichensatz-, Musik- und Disk-Sektor-Editor sowie einem Screen-Compacter) geliefert wird, sind beeindruckend und lassen sich in einem Test wohl nur in begrenztem Umfang wiedergeben. Aus diesem Grund erspare ich mir großartige Zitate aus dem 300seitigen Handbuch und beschränke mich echt nur auf das Wesentliche, okay?

Nun gut: STOS verfügt über insgesamt 320 Befehle, wobei die Designer der Sprache versucht haben, in jedem Teilbereich möglichst viel Benutzerkomfort durch eine Vielzahl von Befehlsmöglichkeiten zu erreichen. So gibt's z.B. beim Thema Sound 16 verschiedene Befehle, mit denen auch tolle Effekte erzielt werden können. Neben simpel verständlichen Anweisungen wie „BOOM" darf sich der faule User sogar noch 16 vordefinierte Effektgeräusche aussuchen, um die dahingefegten Sprites musikalisch sinnreich zu untermalen. Apropos Sprites: Bis zu 15 Sprites können gleichzeitig – natürlich inklusive einer Kollisionsabfrage – auf dem Bildschirm bewegt werden. Während sich dann die Dinger in Eurem Programm gegenseitig den Garaus machen, könnt Ihr aber noch so nebenbei 16 verschiedene, selbst definierbare Scrollfelder rumrutschen lassen (in acht Richtungen selbstverständlich), während im Hintergrund eine interruptgesteuerte Melodie vor sich hinblubbert. Klingt nicht schlecht, nicht? Aber es geht noch weiter:
STOS kann nämlich auch Bilder vor- oder zurückzoomen, sowie bis zu 13 Windows oder Pull-Down-Menüs öffnen. In diesem Zusammenhang tauchte übrigens der seltsamste BASIC-Befehl auf, denn ich je gehört habe: „WINDEL". Was das heißen soll? Ganz einfach: WINdow DELete. Ideen haben die Leute...

Na ja, die Eingabe solch seltener (seltsamer?) Befehle gestaltet sich recht simpel. STOS verzichtet zwar weitgehend auf die Dienste der Maus und benutzt stattdessen einen stinknormalen Cursor, aber dafür nehmen die 10 Funktionstasten noch so manches Mal einen guten Teil der Tipparbeit ab. Zudem sind Disc-Operationen simpel über Windows mit der Maus zu absolvieren und dabei derart narrensicher, daß es wohl selten vorkommen dürfte, „versehentlich" ein Programm oder eine Datei in die ewigen Bytes zu schicken. Die Zeilen sind, wie sollte es auch anders sein, frei editierbar. Überhaupt dürfte der Editor besonders den C-64-Usern von der Anlage her sehr bekannt sein.

Zum Glück ist das BASIC nicht so schwach wie das vom C-64. Wem die vielfältigen Möglichkeiten dieses Tools aber immer noch nicht ausreichen sollten, der kann sich ja noch die demnächst erscheinenden STOS-Module besorgen, die das STOS-BASIC noch um einige Funktionen erweitern. Diese Module werden einfach auf die Language-Disc kopiert und dann beim Einladen automatisch gebootet. Mit einem der ersten dieser Module wird es dann auch möglich sein, eigene Assembler-Routinen ins STOS einzubauen. Dies halte ich für eine besonders sinnvolle Anwendung, denn es sollte nicht verschwiegen werden, daß die Scroll- und einige weitere STOS-Routinen nicht unbedingt das Gelbe vom Ei sind. Zwar sind die verschiedenen Editoren wie z.B. der Sprite-Editor außerordentlich brauchbar, aber mit einer selbstprogrammierten Scrollroutine ließe sich das manchmal ärgerliche Ruckeln wohl unterbinden. Besonders gespannt bin ich aber noch auf ein Modul, mit dem animierte Vektorgrafik programmiert werden kann, und das vom BASIC aus!

Beim Test fiel mir gleich zu Beginn äußerst positiv auf, daß es sehr leicht möglich ist, in STOS geschriebene Programme unabhängig von STOS auf dem Atari ST zum Laufen zu bringen. Dazu muß einfach nur das fertige Programm mit der Endung .prg und dem sogenannten STOS-Folder auf eine formatierte Leer-Diskette umkopiert werden, und dann läuft die Sache! Inwieweit das BASIC dann kopiliert ist, ist mir noch nicht ganz klar, fest steht aber, daß sich die Verarbeitungsgeschwindigkeit von STOS auch im unkompilierten BASIC sehen lassen kann. Wer's nicht glaubt, soll sich mal den mitgelieferten Breakout-Clone anschauen, der Vergleiche mit *Impact* nicht zu scheuen braucht. Echt stark!

Der letzte Punkt ist der freie Speicherplatz, denn schließlich kostet ein Betriebsystem auch jede Menge Platz. Bei unserem aufgerüsteten 1MByte-ST waren aber immer noch zufriedenstellende 720 KB frei, was für die meisten Anwendungen ausreichen dürfte.

STOS ist somit ein starkes Kraftpaket, mit dem auch ST-Neulinge ware Wunderdinge aus ihrem Rechner zaubern können. Durch den umfangreichen Befehlssatz, die simple Handhabung und nicht zuletzt auch durch den – für eine Computer-Sprache – günstigen Preis kann STOS Vergleichen mit weit teureren Produkten locker standhalten. Ich für meinen Teil bin jedenfalls gespannt, ob und wann die erste große Welle von STOS-Spielen erscheinen wird!

Michael Suck

Positiv: Viele Asseccoires, umfangreicher Befehlssatz, einfache Handhabung, günstiger Preis, gute, ausführliche Dokumentation, gute bis sehr gute Editoren, STOS-Programme laufen unabhängig von STOS
Negativ: Teilweise nicht optimale Routinen.

Die gesammelten Werke – ASM 1988

Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
10 Great Games	09/88	37	Action
1943 – The Battle of Midway	10/88	48	Action
20000 Meilen unter dem Meer	09/88	60	Blickpunkt
3D Gamemaker	01/88	124	Anwender
3D Starfighter	03/88	48	Action
4th & Inches	02/88	26	Sport
6 Pak Vol. 3	07/88	18	Kompilation
720 Grad	01/88	51	Sport
Aaargh	07/88	14	Action
ABLE ONE	07/88	126	Anwender
ACOPY ST	04/88	120	Anwender
Action Force	01/88	14	Action
* Action Force II	09/88	44	Action
Advanced OCP Art Sudio, The	05/88	127	Anwender
Advanced Tactical Fighter	04/88	62	Strategie
Afterburner	03/88	41	Action
* Agent X II	02/88	38	Action
Alien Syndrome	09/88	127	Action
All Terrain Vehicle (ATV)	03/88	59	Sport
Alternate Reality II	03/88	90	Adventure
Alternative World Games	04/88	54	Sport
AMC Spieledisk	05/88	47	Action
Amiga Tools	05/88	124	Anwender
Amourdillo	07/88	48	Action
Anarchy	03/88	41	Action
* Andy Capp	02/88	86	Adventure
Apollo 18	01/88	62	Strategie
Archon	09/88	32	Oldie
* Arkanoid II	04/88	8	Action
Athletic World	05/88	57	Sport
Atron 5000	09/88	121	Action
Axe	01/88	89	Adventure
B-TREE ISAM	07/88	126	Anwender
Back to the Future	07/88	106	Oldie
Ball Raider	04/88	46	Action
Bangkok Knights	02/88	9	Action
Bank Busters	10/88	46	Action
Barbarian II	09/88	46	Blickpunkt
* Barbarian II	10/88	8	Action
* Bard's Tale III – Thief of Fate	09/88	72	Adventure
Bard's Tale III – Thief of Fate	10/88	90	Kopfnuß
Basic Boss	10/88	124	Anwender
Basil the Great Mouse Detective	01/88	14	Action
* Battle Valley	05/88	48	Action
Beat it (Jammin II)	02/88	36	Action
* Bedlam	03/88	35	Action
Best of Elite Vol. 1/Vol. 2	02/88	59	Kompilation
Better dead than Alien	09/88	14	Action
* Beyond the Ice Palace	07/88	61	Blickpunkt
Big Blue Reader, The	02/88	27	Blickpunkt
Bionic Commando	09/88	8	Action
* Black Lamp	04/88	6	Action
Black Shadow	04/88	43	Action
Blastaball	05/88	58	Sport
Blood Brothers	10/88	18	Action
Blood Valley	05/88	42	Action
Blue War	01/88	58	Strategie
BMX Hyper Biker Sim.	05/88	61	Sport
* BMX Kidz	03/88	68	Sport
Bob Morane – Jungle	03/88	14	Action
Bob Morane – Rittertum	03/88	14	Action
Bob Morane – Science Fiction	03/88	15	Action
Bobo	05/88	50	Action
Bocce	03/88	69	Sport
Boinggg	05/88	51	Action
Bone Cruncher	02/88	43	Action
Bootblock-Generator V2.0	10/88	123	Anwender
* Border Zone	01/88	88	Adventure
Brain Box	10/88	73	Strategie
* Brain Storm	03/88	73	Strategie
Bravestarr	02/88	44	Action
BRD	01/88	128	Education
Breach	07/88	82	Strategie
BTX-Term	04/88	125	Anwender
BTX-Term PC	05/88	124	Anwender
* Bubble Ghost	01/88	6	Action
Butcher	02/88	117	Anwender
C-128 Helper	04/88	121	Anwender
California Games	10/88	119	Sport
Canonride	07/88	43	Action
Captain America	01/88	12	Action
Card Sharks	05/88	74	Strategie
Carlos	01/88	116	Anwender
* Carrier Command	09/88	62	Strategie
Casino Roulette	07/88	81	Strategie
Cerius	09/88	39	Action
CGA-Emulator	07/88	127	Anwender
Chain Reaction	03/88	13	Action
* Chamonix Challenge	01/88	53	Sport
Championship Sprint	04/88	58	Sport
Charlie Chaplin	09/88	9	Action
Chernobyl – The Syndrome	05/88	73	Strategie
Chubby Gristle	10/88	15	Action
* Chuck Yeager's	02/88	68	Strategie
Clash	01/88	93	Adventure
Clean Up Service	02/88	35	Action
Clever & Smart	01/88	43	Action
CLIMate	03/88	119	Anwender
Cogan's Run	03/88	44	Action
Colossus Mah Jong	07/88	26	Blickpunkt
* Combat School	01/88	46	Action
Commodore 64 Variety Pack	02/88	58	Kompilation
Conqueror	07/88	36	Action
Conversation with a Computer	05/88	59	Education
Corruption	10/88	80	Adventure
* Cosmic Causeway	01/88	16	Action
Crack	05/88	9	Action
Crack'ed	03/88	10	Action
Craps Academy	10/88	28	Blickpunkt
Crash Garrett	07/88	88	Adventure

Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Crazy Cars	02/88	55	Sport
* Crime Busters	10/88	16	Action
Crosswize	09/88	53	Action
* Cybernoid – the Fighting Machine	07/88	6	Action
Daley Thompson's Olympic Challenge	10/88	64	Blickpunkt
Dallas Quest, The	02/88	79	Kopfnuß
Dan Dare II	03/88	8	Action
* Danger Freak	10/88	36	Action
Dark Castle	02/88	14	Action
Dark Side	10/88	42	Action
Datamat	02/88	124	Anwender
* Deflektor	02/88	62	Strategie
Dela-Nibbler	02/88	119	Anwender
Delta Wing	04/88	31	Blickpunkt
Demo-Designer	10/88	122	Anwender
Demolition Construction Set	04/88	11	Action
Demon Stalkers	02/88	35	Action
Denizen	09/88	43	Action
Der Viruskiller	09/88	132	Anwender
Desk Commando	01/88	118	Anwender
Desolator	10/88	49	Action
Detector	09/88	44	Action
Diablo	01/88	60	Strategie
Die Drachen von Laas	10/88	78	Blickpunkt
Digi Paint	01/88	122	Anwender
Diplomacy	02/88	62	Strategie
Direct	01/88	119	Anwender
Disasm	10/88	125	Anwender
* Discovery	03/88	36	Action
Disktool V. 6.0	03/88	117	Anwender
Double Dribble	10/88	116	Sport
Double, The	02/88	26	Action
Down at the Trolls	05/88	52	Blickpunkt
Dr. Scrime's Spook School	02/88	39	Action
Dream Warrior	09/88	17	Action
Driller	01/88	36	Action
* Droid Dreams	03/88	18	Action
Droids	09/88	28	Action
Duck Hunt	02/88	16	Action
* Dungeon Master	04/88	84	Adventure
Dynatos	04/88	128	Anwender
DZ80-Makroassembler	01/88	118	Anwender
Earthlight	09/88	14	Action
Eco	02/88	63	Strategie
Eddie Edward's Super Ski	10/88	54	Sport
Ego Tests	05/88	89	Education
Emetic Skimmer	04/88	46	Action
Empire	04/88	65	Strategie
Energy Warriors	03/88	50	Action
Enforcer, The	02/88	40	Action
Eternal Dagger	10/88	82	Adventure
Euro Soccer '88	09/88	58	Sport
European Super Soccer	09/88	57	Sport
Explora Time Run	09/88	76	Adventure
Eye	03/88	74	Strategie
F-1-Spirit	04/88	56	Sport
Falcon, The F-16 Fighter Sim.	04/88	61	Strategie
Fantasm	09/88	31	Action
Fantasy Zone	10/88	118	Action
Fast'em	09/88	132	Anwender
Ferrari Formula One	03/88	70	Sport
Fighter Pilot	04/88	31	Blickpunkt
Fire & Forget	10/88	38	Action
Fire Blaster	07/88	44	Action
Fire Galaxy	05/88	50	Action
Fire Rescue Plus	05/88	127	Anwender
Firefly	04/88	38	Action
Firetrans	01/88	120	Anwender
Firetrap	01/88	40	Action
Five Star Games	02/88	60	Kompilation
Flash-Cache & Flash-Bak	02/88	122	Anwender
Fleet Street Publisher	05/88	26	Anwender
Flying Shark	02/88	12	Action
Fontasy	04/88	125	Anwender
* Football Manager II	09/88	54	Sport
Footman	07/88	47	Action
Foundations Waste	07/88	15	Action
Four Great Games	07/88	37	Kompilation
* Four Smash Hits	02/88	40	Kompilation
* Frantic Freddie	01/88	17	Action
* Fred Feuerstein	05/88	6	Action
Frightmare	04/88	10	Action
Fugger	05/88	86	Microwelle
Future Tank	09/88	27	Action
Galactic Games	01/88	54	Sport
Galaxian	03/88	18	Action
Galaxy Fight	02/88	39	Action
Games Compendium Vol. 1	04/88	51	Action
Games Toolbox	03/88	118	Anwender
* Garfield	03/88	40	Action
Gary Lineker's Super Soccer	01/88	52	Sport
Gauntlet II	03/88	46	Action
* GeeBee Air Rally	02/88	8	Action
Genie	04/88	127	Anwender
German Football Simulation	05/88	72	Strategie
* Get Dexter 2	05/88	8	Action
Ghost House	02/88	47	Action
* Giana Sisters	02/88	46	Action
Giganoid	04/88	9	Action
Goldrunner II	09/88	46	Action
Good Luck	09/88	66	Strategie
* Grammar Master, The	05/88	88	Education
Grand Prix Tennis	03/88	71	Sport
4 Graph in the Box	02/88	116	
Graphics Toolbox	03/88	118	Anwender
Great Baseball	09/88	124	Sport
* Great Golf	04/88	52	Sport
Great Volleyball	02/88	53	Sport
Grid Iron	03/88	74	Strategie

Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Grossmeister	09/88	104	Strategie
Gryzor	02/88	42	Action
Guadalcanal	01/88	62	Strategie
Guide	07/88	124	Anwender
Gunshoot	07/88	66	Blickpunkt
Gunslinger	02/88	87	Adventure
Gunsmoke	10/88	117	Action
Gutz	07/88	48	Action
Halls of Montezuma	10/88	74	Strategie
Hanse	04/88	25	Oldie
Happy Text	03/88	120	Anwender
Harvesting Moon, A	02/88	88	Adventure
* Hattrick	03/88	68	Sport
* Hawkeye	10/88	18	Action
Helicopter Simulation	01/88	61	Strategie
Helidrop	02/88	7	Action
Herbert	04/88	16	Action
Hercules – Slayer of the Damned	09/88	50	Action
Herobotix	07/88	43	Action
High-Screen-CAD	02/88	126	Anwender
Hopping Mad	09/88	13	Action
Hostages	10/88	65	Blickpunkt
Hotshot	09/88	7	Action
Hunters Moon	02/88	47	Action
Hypra Ass 16	07/88	122	Anwender
I, Alien	01/88	10	Action
* Icehockey	05/88	63	Sport
* Impossible Mission II	07/88	42	Action
Indian Mission	09/88	61	Blickpunkt
* Indoor Sports	02/88	58	Sport
Infiltrator II	07/88	41	Action
Insanity Fight	01/88	8	Action
Inside Outing	02/88	18	Action
Inspector Gadget	04/88	18	Action
* Interceptor	09/88	64	Strategie
International ST Soccer	07/88	65	Sport
Intrigue	10/88	84	Adventure
* IO	07/88	40	Action
Iridon	05/88	38	Action
Iron Horse	09/88	18	Action
Isnogud	01/88	42	Action
* Jack the Ripper	01/88	92	Adventure
Jackal	01/88	40	Action
Jet Bike Simulator	04/88	55	Sport
Jigsaw Mania	04/88	59	Strategie
* Jinxter	03/88	86	Adventure
Journey to the Centre of the Earth	07/88	89	Adventure
* Kaiser	05/88	71	Strategie
Kampf um die Krone	09/88	122	Microwelle
Kane II	10/88	46	Action
* Karnov	07/88	52	Action
Karting Grand Prix	04/88	58	Sport
Katakis	05/88	39	Blickpunkt
* Katakis	09/88	10	Action
Kelly X	01/88	44	Action
KGB Agent	02/88	115	Action
Killdozers	10/88	35	Action
King of Chicago	04/88	83	Adventure
Knight Games II	03/88	44	Action
Knightmare	02/88	88	Adventure
Komplette Schachprogramm, Das	03/88	105	Strategie
Kung-Fu Kid	03/88	45	Action
Kung-Fu Knights	09/88	12	Action
Kwasimodo	03/88	47	Action
Lane Mastodon vs. the Blubbermen	09/88	73	Adventure
Larry and the Ardies	07/88	46	Action
Las Vegas	04/88	61	Strategie
Lazer Tag	09/88	11	Action
Leaderboard	05/88	31	Oldie
(Indiziert)	09/88	52	Action
Legacy of the Ancients	03/88	30	Kopfnu
* Legend of the Sword	09/88	78	Adventure
Legend of Zelda, The	02/88	10	Action
* Les Ripoux	01/88	86	Adventure
Lifeforce	01/88	47	Action
Liga Star	01/88	121	Anwender
Little Green Man	03/88	37	Action
Live Ammo	02/88	60	Kompilation
Lords of Conquest	05/88	74	Strategie
Lucas Film Games	02/88	58	Kompilation
Mach 3	01/88	8	Action
Mad Balls	02/88	15	Action
Magnetron	05/88	11	Action
Main Frame	10/88	44	Action
Mandroid	04/88	35	Action
Manhattan Dealers	07/88	35	Action
Maniax	09/88	40	Action
Marauder	09/88	12	Action
Maschinenschreiben	05/88	88	Anwender
Mask 3 – Venom strikes back	09/88	46	Action
Master Blaster	09/88	34	Action
Masters of the Universe – The Movie	02/88	17	Action
Matchday II	02/88	54	Sport
Matta Blatta	09/88	18	Action
Mean Streak	01/88	12	Action
Mephisto Roma	02/88	106	Strategie
Metropolis	01/88	84	Adventure
Mewilo	01/88	57	Blickpunkt
* Mewilo	05/88	117	Adventure
MGOS V 2.2	09/88	133	Anwender
Mickey Mouse	09/88	51	Blickpunkt
Mickey Mouse	10/88	12	Action
Micro League Wrestling	04/88	57	Sport
Micro MUD (Multi User Dungeon)	07/88	89	Adventure
* Might and Magic	09/88	75	Adventure



Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
*Mike Tyson's Punch Out	05/88	56	Sport
Mind Dance Vol. II	04/88	59	Strategie
*Minden	03/88	72	Strategie
Mindfighter	10/88	81	Adventure
*Mini-Putt (Level 2)	03/88	60	Sport
Mirax Force	07/88	45	Action
Mission Genocide	07/88	30	Action
*Moley Christmas	02/88	10	Action
Monopoly de Luxe	09/88	64	Strategie
Morpheus	02/88	12	Action
Mr. Mino	09/88	50	Action
Multi ST	10/88	123	Anwender
Multiface 128	04/88	126	Anwender
Multiprint	04/88	126	Anwender
Myth of Darkness, The	01/88	84	Adventure
Nebulus (ST/Amiga)	10/88	48	Blickpunkt
*Nemesis II	01/88	35	Action
Netherworld	09/88	16	Action
Nigel Mansell's Grand Prix	03/88	69	Sport
Night Racer	10/88	58	Sport
Nightraider	10/88	45	Action
Nirvana	09/88	131	Anwender
Nord + Bert	01/88	93	Adventure
Northstar	05/88	14	Action
Now Games 5	09/88	29	Kompilation
Obliterator	07/88	44	Action
*Octapolis	03/88	8	Action
Oids	05/88	7	Action
Omega One	01/88	15	Action
Oops!	10/88	41	Action
*Ooze – Als die Geister mürbe wurden	09/88	74	Adventure
Operation Ahoria	07/88	43	Action
Othello	07/88	81	Strategie
Out of this World	02/88	46	Action
Out Run	02/88	51	Sport
Outfire	04/88	86	Microwelle
Overlander	10/88	39	Action
Pac-Land	05/88	12	Action
Pack of the Golden Games, The	03/88	10	Kompilation
Page Setter	02/88	120	Anwender
Pandora	09/88	42	Action
Paul Whitehead's Schachschule	02/88	105	Strategie
PC-Tools de Luxe	03/88	116	Anwender
Pegasus Bridge	01/88	60	Strategie
Penguin Land	10/88	118	Action
Pengy	02/88	42	Action
Phalanx II	02/88	36	Action
Phantom Club	01/88	15	Action
Phoenix	01/88	10	Action
Picture Printer Modul	02/88	120	Anwender
Piggy	03/88	15	Action
Pink Panther	03/88	52	Blickpunkt
Pink Panther	04/88	13	Action
Pirate Base	05/88	10	Action
Pirates!	01/88	79	Kopfnu
Play for your Life	02/88	56	Sport
Plus-Text 80	09/88	134	Anwender
Point X	03/88	48	Action
*Police Quest	03/88	88	Adventure
Poltergeist	09/88	9	Action
Pool	05/88	62	Sport
*Ports of Call	04/88	64	Strategie
Power at Sea	05/88	40	Action
Power Pack	02/88	59	Kompilation
Power Play	02/88	64	Strategie
Powerstyx	07/88	66	Blickpunkt
Primus	03/88	121	Anwender
Professional Adventure Writing System, The	03/88	123	Anwender
Professional BMX Sim.	05/88	62	Sport
*Professional Ski Sim.	01/88	52	Sport
Prologic DOS Classic	02/88	124	Anwender
Protext	02/88	126	Anwender
Protium	09/88	50	Action
PsionChess	01/88	104	Strategie
Psycho Pigs UXB	10/88	50	Action
Psycho Soldier	02/88	18	Action
*Quadralien	05/88	18	Action
*Questron II	07/88	86	Adventure
Quizmaster	10/88	76	Microwelle
QUO VADIS	07/88	91	Microwelle
R.T. Smith's Cyberknights	07/88	46	Action
Rad Racer	10/88	120	Sport
Rallye Master	02/88	55	Sport
Rampage	01/88	38	Action
Ramparts	01/88	38	Action
Rastan	03/88	16	Action
Raster Bike	07/88	18	Action
Readysoft Finanzbuchhaltung	07/88	121	Anwender
Return to Atlantis	04/88	12	Action
Return to Genesis	07/88	38	Action
Rhesus negativ	10/88	77	Microwelle
Rimrunner	05/88	15	Action
Road Blasters	10/88	38	Action
Road Warrior	05/88	10	Action
Road Wars	04/88	40	Action
Roadwar Europe	02/88	65	Strategie
Rockfort	05/88	44	Action
Rocky	03/88	115	Action
Rogue	10/88	15	Action
Rollaround	04/88	18	Action
Rollerboard	02/88	54	Sport
*Rolling Thunder	03/88	39	Action
Romantic Encounters	07/88	87	Adventure
Rommel Battles for North Africa	10/88	74	Strategie
Rygar	01/88	45	Action
S.M.A.S.H.E.D.	03/88	89	Adventure
S.T.A.F.F.	07/88	31	Action
Sac û dos	03/88	128	Education
Salamander	07/88	11	Action
Samson	01/88	120	Anwender
*Samurai Warrior	07/88	16	Action
*Sapiens	01/88	90	Adventure
Sarcophaser	09/88	29	Action
Sargon III	10/88	75	Strategie
Schnell und sicher zum Führerschein	03/88	128	Education
Scout	05/88	14	Action
Screaming Wings	02/88	13	Action
*Scrupels	02/88	61	Strategie
Scull Diggery	01/88	35	Action
Scumball	04/88	40	Action
Seconds Out	05/88	60	Sport
Shackled	09/88	11	Action
Shadow-Writer	07/88	123	Anwender
*Shadowgate	04/88	78	Adventure
Shanghai	10/88	114	Oldie
Shanghai Karate	05/88	38	Action
She-Fox	09/88	48	Action
Sherlock, The Riddle of the Crown Jewels	07/88	90	Adventure
Shuffleboard	07/88	69	Sport
Side Arms	05/88	47	Action
Sideview	02/88	122	Anwender
*Sidewinder	05/88	43	Action
Skate Crazy	10/88	57	Sport
Skate or Die	01/88	50	Sport
Sky Fox II	03/88	38	Action
Skyrider	02/88	7	Action
Slaine from 2000 AD	01/88	86	Adventure
Slalom	02/88	56	Sport
Slaygon	04/88	81	Adventure
Small-C (PD)	07/88	54	Anwender
Soccer Games '88	07/88	80	Strategie
Soccer King	04/88	53	Sport
Soldier of Light	09/88	34	Action
Solid Gold	02/88	59	Kompilation
Solitaire Royal	07/88	84	Strategie
Sorcerer Lord	07/88	83	Strategie
Sound Digitizer	02/88	127	Anwender
*Space Baller	02/88	6	Action
Space Pilot II	04/88	10	Action
*Space Quest II	03/88	90	Adventure
Space Racer	09/88	43	Action
Space Relief	01/88	18	Action
Space Trader	10/88	72	Strategie
Spidertronic	07/88	50	Action
Spindrone	07/88	8	Action
Spinworld	07/88	66	Blickpunkt
Spitfire 40	04/88	31	Blickpunkt
Spooky Castle	07/88	50	Action
Spore	05/88	48	Action
Spy vs. Spy I	02/88	8	Action
St. Pauli	07/88	90	Adventure
*Star Goose	10/88	14	Action
Star Painter ST	02/88	123	Anwender
*Star Trash	09/88	38	Action
Star Trooper	09/88	31	Action
Star Wars	01/88	7	Action
*Starray	09/88	6	Action
Starways	05/88	46	Action
*STI	03/88	91	Adventure
Stock Market	09/88	66	Strategie
Strange New World	04/88	43	Action
Street Fighter	10/88	13	Action
Street Hassle	01/88	18	Action
*Street Sports Soccer	07/88	68	Sport
Strip Poker II Plus	05/88	75	Strategie
Subterranea	07/88	36	Action
*Summer Olympiad	10/88	52	Sport
Sunburst	04/88	35	Action
Sundered Sword	03/88	91	Adventure
Super Hang-On	02/88	52	Sport
Super Hero	10/88	43	Action
Super Stuntman	07/88	43	Action
Super Tennis	09/88	127	Sport
Super Trolley	09/88	42	Action
Superbase	03/88	122	Anwender
Superbase Professional	07/88	120	Anwender
*Supercup Football	10/88	56	Sport
Sword Slayer	09/88	18	Action
Sys Cracker	01/88	120	Anwender
Taekwondo	03/88	9	Action
Talladega	02/88	52	Sport
Tangent	09/88	27	Action
*Tanglewood	01/88	82	Adventure
*(Indiziert)	07/88	45	Action
Task III	04/88	42	Action
Teddy Boy	02/88	46	Action
Teladon	09/88	40	Action
Tennis	09/88	126	Sport
*Terramex	03/88	12	Action
Terramex	07/88	93	Kopfnuß
*Tetris	04/88	60	Strategie
Textmaker	05/88	126	Anwender
The American Civil War	10/88	74	Strategie
The Art of Chess	07/88	104	Strategie
The Destiny Knight	04/88	88	Kopfnuß
The Empire Strikes Back	09/88	58	Blickpunkt
The Fury	09/88	47	Action
The Graphic Studio	07/88	122	Anwender
The Paranoia Komplex	04/88	68	Blickpunkt
The Runner	09/88	28	Action
The Three Stooges	09/88	39	Action
*The Train	04/88	42	Action
The ultimate Soundtracker	07/88	24	Blickpunkt
*The Winter Edition	07/88	62	Sport
*The World's Greatest	10/88	57	Kompilation
Thexder	01/88	42	Action
Thing	05/88	49	Action
Thunderboy	03/88	13	Action
Thundercats	02/88	38	Action
Thundercross	04/88	17	Action
Tiebreaker	04/88	55	Sport
*Time Bandit	04/88	14	Action
Time Fighter	04/88	13	Action
*To Be On Top	01/88	48	Action
To Hell and back	10/88	42	Action
*Top Ten Collection	05/88	16	Action
Toptex	05/88	125	Anwender
Tour de Force	05/88	61	Sport
Transmuter	02/88	36	Action
Trashheap	02/88	7	Action
Trauma	01/88	9	Action
*Traz	04/88	36	Action
Trivia Trove	03/88	77	Strategie
Trivial Fruit	07/88	84	Strategie
Trojan Warrior	10/88	19	Action
Troll	05/88	15	Action
*Tube Runner	07/88	37	Action
Tune Up!	01/88	117	Anwender
Tunesmith	09/88	134	Anwender
Turbo Editor	01/88	121	Anwender
Turbo GT	01/88	54	Sport
Turbo Pascal 4.0	04/88	122	Anwender
Turbo Pascal Maskengenerator	05/88	123	Anwender
Turbo ST	03/88	71	Sport
Turlogh le Rodeur	01/88	88	Adventure
UBM-Text 2.2	02/88	118	Anwender
UCM (Ultimate Combat Mission)	07/88	43	Action
UMS	05/88	90	Kopfnuß
Unitrax	07/88	8	Action
*Universal Military Simulator (UMS)	03/88	76	Strategie
*Vampire's Empire	03/88	50	Action
Vectorball	10/88	40	Action
Vengeance	01/88	18	Action
Vie et Morts des Dinosaures	01/88	128	Education
Vindicator	10/88	50	Action
Viruskiller, V 1.3	09/88	135	Anwender
Volleyball	02/88	50	Sport
Volleyball Simulator	05/88	58	Sport
Vyper	05/88	46	Action
Wall, The	03/88	38	Action
War Cars & Constr. Set	03/88	47	Action
War Heli	04/88	30	Blickpunkt
War Heli	05/88	36	Action
Warlock	07/88	41	Action
*Warlock's Quest	07/88	10	Action
Warzone	10/88	17	Action
Wasteland	09/88	79	Adventure
Way of the little Dragon	02/88	44	Action
Werewolves in London	01/88	9	Action
*Where Time stood still	10/88	10	Action
Whirligig	10/88	49	Action
Winter Games	02/88	26	Oldie
*Winter Olympiad '88	03/88	58	Sport
Wizard Warz	07/88	14	Action
Wizard's Crown	03/88	80	Oldie
Wolfman	04/88	81	Adventure
World Class Leaderboard Vol. 2	10/88	58	Sport
*World Soccer	02/88	48	Sport
World War I	07/88	81	Strategie
Wu Lung	07/88	26	Blickpunkt
Xecutor	01/88	36	Action
Xen	02/88	44	Action
XR-35	04/88	46	Action
Yeti	09/88	44	Action
*Zarch	01/88	39	Action
*Zero Gravity	09/88	57	Sport
Zillion	02/88	14	Action
Zillion II	03/88	46	Action
Zoom	09/88	14	Action
Zorlide C	03/88	118	Anwender